ANO 7 Nº78 2000 R$ 7,00 WWW.MACMANIA.COM.BR
BOOKMAKERS
MACMANIA
A REVISTA DOS CARAS-PINTADAS
A nova cara do Mac OS
Você está preparado para o X?
Napster, Odigo, Scouter...
Liberado o troca-troca na Rede
G4 Dual
Duas cabeças pensam melhor que uma
Photoshop 6
Mais poderoso (e mais complicado) do que nunca
ISSN 1414-4395
9 771414 439007
78

As Cartas Não Mentem

CD-ROM da Folha

Lemos a crítica sobre o "CD-ROM Folha – Edição 2000" publicada na revista Macmania e gostaríamos de fazer alguns comentários:
A informação de que não é possível consultar o banco de dados do "CD-ROM Folha – Edição 1999" não procede. Foram feitos vários testes no PowerPC, no iMac e no G4. É preciso ter instaladas na máquina as duas edições do produto. Quando o usuário entrar na seção Textos do CD-ROM, aparecerá o botão "Acessar o Folha 99". Clicando nele, o CD é ejetado, o usuário tem de inserir no drive a Edição 1999 e apertar o botão OK na caixa de aviso. O contrário também funciona.
A pesquisa simples é denominada assim porque nessa janela os campos já estão definidos. Para usar a pesquisa avançada, o usuário precisa conhecer as estratégias de busca inteligente (booleana).
Os ícones Imprimir e Copiar são explicados no manual. Além disso, eles têm legenda oculta no CD-ROM.
O zoom não é obrigatório na navegação dos cadernos especiais. As páginas aparecem por inteiro na tela e, se o usuário quiser, poderá clicar sobre a página para ler o texto. O zoom está em 100% para possibilitar a leitura dos textos.
Sentimos falta da menção ao fato do Folha Edição 2000 conter 2 mil links com acesso imediato a sites da Web.

Luciana Maia
Gerente editorial Publifolha
lucianamaia@uol.com.br

Em relação ao uso do CD de 99, a falha é nossa. Infelizmente só obtivemos essa informação depois da revista estar impressa. Só isso já faz a cotação dada ao CD aumentar em pelo menos uma mãozinha. De qualquer forma, não podemos deixar de cumprimentar a Publifolha por melhorar sensivelmente a qualidade de uma das poucas obras de referência nacional compatíveis com nossa plataforma.

Macmaníacos no Japão

Meu nome é Mick, conhecido em Osaka-city por todos os brazucas por iMick, devido ao fato de ser eu um macmaníaco declarado. Comecei com um Performa 5280 e hoje já tenho meu G4 350. Fora do Japão, nem deve ter saído essa versão, pois todas as revistas inglesas, americanas e inclusive a deliciosa Macmania não anunciam a venda de nenhum modelo 350 MHz.
Bom, o que faço aqui? Vivo aqui há mais de oito anos e trabalho com publicações. Já editei uma revistinha chamada Energia! voltada ao público tupiniquim na terra do sol nascente, mostrando que japa faz muito mais do que jogar boliche e cantar karaokê em cubículos para se divertir.
Também sou VJ. Há eventos onde mais de 800 índios se reúnem para dançar num clube e eu fico com o *giant-screen*. E, claro, utilizo o G4, que nunca trava! Fui o primeiro VJ brazuca nestas terras. Depois vieram mais dois, só que utilizaram não um computador, mas um eletrodoméstico movido a Wintel, e sentiram o sabor de umas vaias por causa das travadas frequentes... He, he, he. Dá-lhe Macintosh!
Compro pelo dobro do preço (se não o triplo) a Macmania, desde a edição numero 26. Desde então, com atraso e sacrifício, não perdi nenhuma! Não dá pra perder, oras!! A Macworld americana (e inglesa) é uma fortuna aqui e com muitas páginas inúteis: conta muito, ensina pouco. A MacUser fica no mesmo conteúdo. Agora, percebi uma leve simpatia de vocês pela MacAddict americana... Diz aí, iEditor, você assina ela, né? Mas em qualidade visual, conteúdo, etc, vocês ganham de 999 a zero!! Se eu estivesse no Brasil agora, iria implorar por um emprego aí até que caíssem todos os seus cabelos! Afinal, domino Photoshop, Illustrator, quebro o galho com o QX, etc... Não chego nem aos pés do meu ídolo iMarioAV, mas um dia chego lá! Deixa ele ensinar o que sabe que no resto eu me viro, he, he, he!
Estou escrevendo esta carta sem intenção de vê-la publicada. É por puro prazer de elogiar o trabalho de vocês aí no Brasil, com todas as dificuldades de enfrentar um zilhão de pecezistas e uma lei de importação que é uma M. As coisas demoram pra chegar e quando chegam, os preços são absurdos! Aqui, um iMac DV custa o mesmo que 30 quilos de manga (das Filipinas, horríveis). Não que a manga seja cara; é o iMac que é barato mesmo!
Para finalizar, o único favorzão que peço ao iEditor é que publique o nome dos MacEvangelistas – macmaníacos que levam a Bíblia – (a Macmania) pra onde vão e pregam a diferença entre computador e eletrodoméstico aos brasileiros daqui (são mais de 270 mil!)
Os endereços abaixo estão à disposição de todos os iNewFriends que quiserem trocar umas letrinhas independente do assunto (desde que não cite PC como computador!!!). Somos:

iMick, imick1@mac.com
(Performa 5200/G4 350/iMac DV LE)
iMirian, mirian@mac.com
(PPC 9500/G4-350/Performa 5200)
iAbe, abe_t@mac.com
(o mestre guru de todos os macmaníacos – tem de tudo)
iKeiko, ikeiko1@mac.com
(minha noiva)

Acabamos publicando sua carta inteira. Temos vários leitores no Japão e nada melhor que ajudá-los a se encontrar. Que tal montar sua lista de email e depois cadastrá-la em nosso site? Veja como na seção @Mac deste mês.

As garotas da capa

Eu vivo Mac, trabalho com ele e me divirto também. Nem preciso de TV. Gosto muito de ler a Macmania, que na verdade tá virando Modelmania, colocando, já faz um tempinho, só modelos nas capas! Eu pensei que pelo menos vocês não apelassem pra esse lado, tá tão ruim assim a venda? E vai ficar pior, pois eu e minhas colegas não compramos mais as revistas enquanto não tiverem criatividade nas capas, mas criatividade com computadores, não com modelos. Queremos ver o colorido dos iMacs, os lindos G4, cabos, monitores; enfim, tudo que existe sobre Macs. Esperamos que vocês tenham mais considerações por nós usuárias.

Carla de Souza Pinto
(ex-compradora da Macmania)
carlaspt@ig.com.br

Acho muito boa a revista. Leio todo mês. Mas precisa ficar colocando SEMPRE essas modelinhos esquisitas, com umas roupinhas mínimas? Não precisam colocar rapazes de sunga (o que seria muito bom), mas pelo menos coloquem um rapaz de terno e gravata segurando um iBook ou PowerBook…

Karla Mattos
karla.mattos@bol.com.br

É curioso saber que as Carlas se sentem tão ultrajadas com as modelos que colocamos na capa. Do mesmo modo, é interessante notar que todas as revistas femininas só colocam mulheres na capa (em geral, quase desnudas, o que só fizemos uma vez na histórica e já esgotada Macmania 25, com Núbia de Oliveira), e suas leitoras não reclamam disso. A verdade é que os consumidores preferem fotos de mulheres nas capas das revistas; taí a Gisele Bündchen, que não nos deixa mentir. Mas nem por isso colocamos mulheres na capa em toda edição. No número passado tinha um bela foto do Cu-

Índice

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*
Editores de Arte: *Tony de Marco e Mario AV*
Patrono: *David Drew Zingg*
Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Muti Randolph, Oswaldo Bueno, Rainer Brockerhoff, Ricardo Tannus*
Gerência de Produção: *Egly Dejulio*
Gerência Comercial: *Francisco Zito*
Contato: *Kátia Regina Machado*
Gerência de Assinaturas: *Fone: 11-253-3856*
Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*
Fotógrafos: *Andréx, Clicio, J.C. França, Marcos Bianchi, Ricardo Teles*
Capa: *Foto: Clicio*
Modelo: Jaqueline Eberhard (Elite)
Make-up: Adriano Oliveira (Angel)
Photoshop: Mario AV
Idéia: Tony de Marco

Redatores: *Márcio Nigro, Sérgio Miranda*
Assistentes de Arte: *Bruno Doiche, Felipe Fatarelli, Marcio Shimabukuro*
Revisor: *Alessandro Lima*
Colaboradores: *Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Cláudia Tenório, Céllus, Daniel de Oliveira, Douglas Fernandes, Fargas, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C.França, João Velho, Luiz F. Dias, Mario Jorge Passos, Maurício L. Sadicoff, Néria Dejulio, Renata Aquino, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberta Zouain, Roberto Conti, Rodrigo Martin, Tom B*
Fotolitos: *Postscript*
Impressão: *Vox*
Distribuição exclusiva para o Brasil: *Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 577 CEP 20560-000 – Rio de Janeiro/RJ Fone: 21-879-7766*

Find...

***Macmania** é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda.*
Rua Itatins, 95 – Aclimação
CEP 01533-040 – São Paulo/SP
Fone/fax: 11-253-0665

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
editor@macmania.com.br
arte@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br
assinatura@macmania.com.br

Macmania na Web:
www.macmania.com.br

Bomba do leitor

Este pau aconteceu em meu Mac do trabalho, um G3/266 Minitower (bege). O HD estava para ir para o saco, com certeza. Mas uma passadinha de Norton Disk Doctor resolveu o problema.

Alexandre Fontoura
Editoria de Arte do jornal A CRÍTICA
Manaus (AM)
arte@acritica.com.br

bo. Do mesmo modo, as edições 72, 73 (essa tinha até a mão de um homem – executivo – segurando um iBook) e 74 não tinham garotas na capa. O diabo não é tão feio (ou melhor, bonito) quanto vocês estão pintando, inclusive porque o conteúdo não é alterado por causa disso. Tá certo, as edições 75, 76 e esta agora têm mulheres na capa, mas o que há de mal em deixar nosso produto mais atraente, mantendo o bom gosto? Nosso intuito é apenas deixar a revista com uma cara mais humana. Acredite, fazer capa com modelo é bem mais complicado que fotografar hardware.

MiniDisc Sony USB

Gostaria de compartilhar uma informação que julgo importante para nós, usuários de Mac, principalmente com a chegada do G4 Cube, que não tem saída de áudio.

Comprei recentemente um MiniDisc da Sony (MZ-R37PC), que vem com um cabo PC Link para conexão USB apenas para PCs com Windows 98 ou 2000, de acordo com caixa e manuais.

Contatei a Sony e a própria Apple para saber se haveria um driver ou algo que tornasse o MD compatível também com o Mac. Tanto a Sony quanto a Apple disseram desconhecer a existência de tal driver.

Ainda assim, resolvi testar usando o Virtual PC – sem sucesso. Foi quando decidi tentar usar na marra. Fiquei felizmente surpreso quando pluguei o cabo PC Link na entrada USB do meu G4 e... o Mac automaticamente o detectou e passou a direcionar toda a saída de som (inclusive avisos do sistema e qualquer arquivo MP3) para a saída USB, possibilitando, assim, a gravação no MiniDisc!

Mais um caso de pura ignorância do fabricante (Sony) e da própria Apple, que acaba deixando para nós, usuários, o trabalho de comprar o produto e testar para ver se funciona (felizmente, no meu caso, funcionou). Espero que esta informação possa ser útil para outros usuários da plataforma – especialmente os felizardos donos do Cubo que tiverem interesse em gravar seus MP3 em MD.

Paulo Rocha
pfrocha@uol.com.br

É isso aí, como se diz por aí: a necessidade é a mãe da invenção. É de pessoas que nem você que a Apple precisa.

A guerra dos ratos

Estou com um problema e acho que somente vocês têm conhecimento para ajudar a resolvê-lo. Tenho um iMac DV 400 e, como a maioria dos usuários, não suporto o mouse "bolinha". Então, resolvi comprar aquele mouse clássico da Apple, com um botão e branco (Apple Desktop Bus Mouse II). Comprei no escuro e não vi que sua saída era PS/2. Estou agora procurando algum adaptador de PS/2 para USB. Já encontrei alguns na Internet. Minha pergunta é: funcionam? Há possibilidade da minha porta USB queimar? Estarei atolado com o bolinha para sempre?

Renato Rocha Braga
renato.braga@openlink.com.br

Na verdade, o padrão do Mac não é PS/2, mas sim ADB. Os conectores são similares, mas o PS/2 tem seis pinos e o ADB, quatro. Respondendo sua pergunta, existem adaptadores ADB/USB, porém eles costumam ser mais caros que um mouse USB legítimo, como o Intellimouse da Microsoft ou o novo mouse da Apple.

Placa de rede furada

Acabo de comprar um iMac 350 e resolvi conectá-lo no meu antigo Performa 6360. Foi quando li numa reportagem antiga da Macmania que eu poderia comprar uma placa Encore ENL832-TX para PC na Santa Ifigênia por uma pechincha e baixar o driver apropriado. Ao instalar a placa no slot, surpresa: além da entrada da placa invertida (para dentro do computador e batendo na bateria), a placa é alguns milímetros maior que o slot. O que eu posso fazer para solucionar este problema?

Alexandre
alexan@mailmac.macbbs.com.br

Provavelmente você está tentando instalar no lugar errado. O slot PCI é ao lado do slot de comunicação (onde vai o modem). É necessário ver, no entanto, se o adaptador PCI 90 graus encontra-se na máquina (se você não comprou a máquina de segunda mão ou nunca mexeu nisso, ele deve estar no lugar). Sem o adaptador não será possível encaixar a placa Ethernet.

Corretor em português

Como faço para colocar no corretor do Word 98 um dicionário em português para fazer as correções? Existe algum programa para fazer isso?

Eduardo Martines
ejmartin@uol.com.br

Dentro do Value Pack do CD do Office 98, na pasta Proofing Tools, existe um dicionário Brazilian Portuguese, com Thesaurus e hifenação. É só usar o instalador do Value Pack para instalá-lo. Depois, vá em Language ▸ Set Language no menu Tools e configure o dicionário como sendo o brasileiro. Ele não é 100%, mas já é alguma coisa.

O caminho até o Mac OS X

Gostaria de saber como posso encomendar o Mac OS X Beta se no site da Apple não são permitidas compras estrangeiras?

Arimathéia
arimatheia@azweb.com.br

Quando teremos a bênção de termos em Terra Brasilis o tão almejado Mac OS X para instalarmos em nossos amados Macs?

Marcello Correia
marcellocorreia@mac.com

Gostaria de saber se vocês já entraram em contato com a Apple Brasil ou vão entrar, a respeito do Mac OS X Public Beta. Esperei tanto tempo, ansiosamente, como tenho certeza que muita gente esperou. Quando quis comprá-lo na Apple Store... eles não entregam em outros países!!! Será que a Macmania, sendo uma revista sobre Mac distribuída no país inteiro, conseguiria fazer com que a Apple daqui vendesse o Mac OS X?

Ugo Santana
ugo@baydenet.com.br

Infelizmente, a Apple não tem uma política de distribuição do beta do Mac OS X no Brasil. O jeito vai ser esperar a chegada da versão final.

Foto, ilustração e arte

Sou macmaníaco desde 1991, depois usei PCs por algum tempo, e hoje uso as duas plataformas (não sei porque, desde que comprei um G4 uso mais Mac…). Sou ilustrador e dou aulas de ilustração na escola de criação da ESPM e de técnicas de ilustração no 3º ano do curso de comunicação visual da São Judas. Acabei de ler sobre o *making of* da capa da Macmania 75 (um trabalho maravilhoso), e me chamou a atenção o seguinte detalhe: o limite entre o que é ilustração e o que é fotografia. Gostaria de sugerir uma matéria sobre este assunto, ouvindo a opinião de alguns ilustradores, pois acho que vocês têm bastante competência para discutir esse assunto e me ajudar. O que tento explicar para os meus alunos é que devemos usar imagens, mesmo que escaneadas de revistas, capturadas de vídeo ou copiadas da Internet apenas como referência, pois a partir do momento em que interferimos e recriamos, deixa de ser uma reprodução mecânica e passa a ser uma forma de expressão do artista.

Na minha opinião, a capa da Macmania 75 é uma ilustração, pois não é a foto original ou uma montagem com duas fotografias diferentes. Houve alteração em elementos de perspectiva, luz e cor, assim como detalhes da cor das unhas, do anel e da boca, que dão aquele toque pessoal ao trabalho (detalhes que o olho humano percebe de uma forma diferente de uma máquina).

Alexandre Jubran
virtual_ink@mac.com

A minha versão da resposta a essa questão parte da identificação de critérios para definir não duas, mas três categorias de imagem: fotografia, fotomontagem e fotoilustração.

Fotografia parece simples de definir, mas não é. Os fotógrafos consideram uma fotografia como tal mesmo quando foi produzida com truques de enquadramento (ângulo de visão, lentes especiais), exposição (iluminação especial, velocidade, polarização, filtros coloridos), químicos (revelação invertida, solarização, transferência de emulsão) e manipulações no Photoshop (ajustes tonais, Sharpen, remoção de sujeiras, flares e riscos). Esses retoques todos, muitas vezes imperceptíveis para os que apreciam as fotos acabadas, servem para salientar aspectos criativos ou simplesmente restaurar as perdas na intensidade do impacto visual, causadas pela redução da luz original do assunto a uma representação limitada em duas dimensões.

Fotomontagem é uma fusão de imagens. Nessa categoria se enquadra a capa da Macmania 58, em que os vinte e tantos iMacs nas cinco cores são, na verdade, fotos em ângulos diversos de um único iMac Lime, recoloridos de acordo com a necessidade.

Fotoilustração é um trabalho que parte de fotografias para chegar a um resultado plástico não necessariamente foto-realista. Pode ter finalidade alegórica, narrativa ou abstrata; o leitor percebe que está vendo uma construção artificial. A capa desta edição é um exemplo.

Acho que a capa da Macmania 75 é uma fotomontagem, mas não chega a ser uma fotoilustração. O resultado é virtualmente indistinguível de uma hipotética foto que fosse feita com o Cubo verdadeiro, o mesmo fundo projetado na parede do estúdio em vez de aplicado e unhas pintadas na modelo e não digitalmente. Ou seja, uma parte da mão-de-obra da produção no estúdio foi transferida para o Photoshop sem afetar o conceito da fotografia.

Na publicidade, a trucagem de fotos virou o centro da criação, desbancando de vez o texto. Como resolver a questão ética na imprensa, na qual a fotomanipulação foi – paradoxalmente – banalizada e generalizada? A resposta surgiu com clareza após o incidente em que a revista Time foi duramente criticada na época do julgamento de O.J.Simpson, por ter dado sem aviso para o leitor uma foto de capa que foi trucada para o rosto do acusado ficar mais sinistro. Simples assim: se a mensagem transmitida por uma foto, seja ela artística ou jornalística, mudou em relação ao que era antes do retoque, ela passou a ser uma fotomontagem ou fotoilustração, e precisa ter isso assinalado claramente no crédito.

Mario AV

O Mac na Mídia TONY DE MARCO

NÃO JULGUE UM iBOOK PELA CAPA

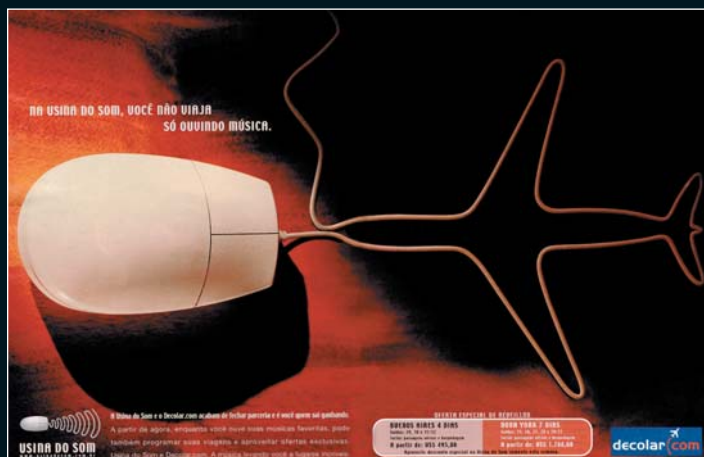
Tem gente que acha que o iBook é coisa de menina. Não é o que pensa o pessoal do "PlanetSex", que tascou a endemoniada Silvia Saint no desktop.

MULTI MOUSE

Se o bom e velho mouse cinza tivesse esse monte de funções bacanas, não seria trocado tão cedo pelo modelo redondinho.

Mario AV

iRAP

Na trazeira do bumba, uma surpresa: pseudo-negão paga o mico para o "MPMusic". Haja braço para carregar um iMac como se fosse um aparelho de som portátil.

VIAJANDO NO PHOTOSHOP

Ai, ai, ai! Mouse da Apple com dois botões? Nem em sonho! Essa propaganda prova que é mais fácil fazer um retoque fotográfico do que achar um mouse de PC bonito.

Tony de Marco

SIGA A SETA

No meio da rua, no centro de Leipzig, ex-Alemanha Oriental, um cursor aponta para o nada. Mistério...

MEU MAC NUM É IGUAL AO SEU, CERTU MANU?

O site de música "Hookt" (www.hookt.com) pintou, bordou e coalhou um iMac com adesivos. Ficou demais. Boa idéia para quem acha que ter um computador com uma cor diferente não basta. Se liga nas teclas!!!

Hugo
FBI! SABEMOS QUE VOCÊ TEM UM PROGRAMA PIRATA NO SEU MICRO!
COOPERE E SERÁ MELHOR!

AHÁ!
MAS...
TXÃK!

É SÓ UM INOCENTE SCREEN SAVER!
AH, É? ENTÃO VEJA!

MEU RELÓGIO!!
LAERTE

AINDA?! FAZ TRÊS DIAS QUE ESSE PROGRAMA ESTÁ BAIXANDO!!..SERÁ TÃO PESADO?
RRRR...

KAKR!

PELO AMOR DE DEUS, VIZINHO! ESPERA DAR O DOWNLOAD!!
RRRRKK...
LAERTE

ANO NOVO, EQUIPAMENTO NOVO! VOU SAIR E COMPRAR TUDO ESTALANDO DE ÚLTIMA GERAÇÃO!

VOU TORRAR MINHAS ECONOMIAS!...TROCAR MONITOR, TROCAR CPU, TROCAR TECLADO, TROCAR ATÉ O MOUSE!

BEM, É UM LINDO MOUSE.
LAERTE

ABRAM ALAS PARA O COMPIÚTER DE ÚLTIMA GERAÇÃO!!

ADEUS, OBSOLETO!!

LAERTE

ABRAM ALAS PARA O HUGO DE ÚLTIMA GERAÇÃO!!

2001 Uma odisséia para a Apple

Durante o anúncio oficial dos **resultados financeiros da Apple** em seu último trimestre fiscal nos EUA (que se encerrou em 30 de setembro), Steve Jobs, o CEO, e Fred Anderson, que cuida do departamento financeiro, afirmaram que, apesar de o ano terminar não tão bem quanto eles esperavam, 2001 será muito melhor, com uma linha de produtos que prometem ser "fantásticos" e garantindo, entre outras coisas, que finalmente chegarão Power Macs mais rápidos. Segundo Fred Anderson, os estoques da Apple ficaram lotados de máquinas, muito mais do que os executivos da empresa estavam esperando. A mudança no sistema de venda de Macs para as instituições educacionais, antes terceirizada e que foi retomada pela Apple, ainda não decolou e foi responsável por boa parte na queda das vendas para esse setor. Aliado a isso, o preço alto e as alegadas "rachaduras" no G4 Cubo colaboraram para vendas fracas no mês de setembro, que normalmente é uma boa época de vendas para a Apple. Mas tudo isso não importa. A Apple está dando lucro – menor do que se esperava, mas ainda assim está bem.

Jobs impassível

O que realmente chamou a atenção de todos foi o pronunciamento de Steve Jobs, que apareceu de surpresa na entrevista coletiva. Para Jobs, 2001 será o melhor ano de todos: a Apple vai lançar "os melhores produtos de toda a história da empresa", garantiu. Ele, é claro, não fez questão nenhuma de revelar o que seriam essas novas maravilhas da informática; apenas anunciou mudanças estratégicas para o G4 Cubo, como promoções e configurações mais baratas. Steve Jobs concordou que o Cubo estava com o preço um pouco alto, mas acredita no produto e continuou a afirmar que ele é o futuro do Macintosh.

> Para Steve Jobs, este Natal será fraco, mas o próximo ano será outra história

Fim de ano em calmaria

Mesmo com toda a carga de otimismo, Steve Jobs avisou que o final de 2000 (que lá é considerado o primeiro trimestre fiscal) também será fraco. Isso em parte por causa das baixas vendas da linha profissional, tradicionais nessa época do ano, como também o aumento de gastos com propaganda por causa do Natal. A Apple vai tentar primeiro "desovar" os estoques atuais antes de se concentrar em novo lançamentos, que ficarão guardados para o início de 2001, quando a Apple deverá voltar a prosperar com o Mac OS X. Existe até uma possibilidade (que a Apple nega de pés juntos) de entrar no mercado dos micros de mão (PDAs); existem estudos para um "infodoméstico" da Apple, mas Jobs disse que essa área é muito complicada e não quis adiantar mais nada.

Os números da Apple

- **Lucro líquido** – descontando itens especiais, foi de US$ 108 milhões no período de julho a setembro – em torno de 35% abaixo do inicialmente previsto (US$ 165 milhões). Mas o acumulado do ano foi bem positivo: US$ 1,87 bilhão, 40% superior ao de 99.
- **Volume** – 1,1 milhão de computadores foram vendidos no trimestre, sendo 570 mil iMacs.
- **Desaceleração** – o principal culpado da diminuição no lucro foi o G4 Cubo (50% da baixa), seguido de perto pelas vendas declinantes para o mercado educacional (30%) e pelas vendas fracas dos G4s (20%).

Megahertz: a pedra no sapato

Outra promessa para 2001 (que, com certeza, será muito cobrada pelos macmaníacos) é que a diferença de MHz entre os G4 e os micros Wintel diminua de vez. Esta foi a primeira vez que Jobs falou sobre isso. Ele aproveitou para dar uma alfinetada na Motorola, que fabrica os processadores G4. Steve culpou-a diretamente pelo clock estacionado em 500 MHz durante todo o ano que passou, enquanto os Wintel atingiam 1,2 GHz. Ele disse: "A Apple só não vendeu Macs G4 acima de 500 MHz porque nosso (único) fornecedor de processadores G4 foi incapaz de produzir chips mais rápidos". Sutil como só Jobs consegue ser...

Ele também afirmou que, ainda no primeiro semestre de 2001, os G4 chegarão a "pelo menos" 750 MHz.

É importante lembrar que o Mac continua sendo muito mais veloz por megahertz rodado que o Wintel: uma comparação, publicada em outubro por nada menos que a *PC Magazine,* comprovou que o G4 Dual de 500 MHz ainda ganha no Photoshop de um Pentium III duplo de 1 GHz com Windows 2000 (máquina que nem sequer se encontrava à venda por ocasião do teste), para espanto e perplexidade dos pecezistas.

Mesmo erradamente, o MHz é sinônimo de velocidade de processamento para muita gente, e não há como mudar isso só com propagandas insistindo no contrário e benchmarks nos quais crê quem quer. Então, que a Motorola se vire para trazer de volta os MHz ao compasso da indústria – o que garantirá automaticamente a supremacia em velocidade dos Macs.

ZDNet: Benchmark Tests -- PC Magazine PC Labs

PC Magazine

Apple G4 Dual 500

Highlights:
- Performance Tests
- Benchmark Tests

Read Reviews:
- Apple Power Mac G4 Dual 500MHz PowerPC

Read More:
- Talkback: Apple G4 Dual 500

Benchmark Tests

September 25, 2000

Dual-Processor Tests

	Adobe Photoshop 5.5						
	Lighting Effects (seconds)	Polar Coordinates (seconds)	Unsharpen Mask (seconds)	Twirl (seconds)	Gaussian Blur (seconds)	RGB to CMYK (seconds)	Resize 200% (seconds)
Apple G4 Dual 500-MHz	16	**6**	**13**	6	3	8	**5**
Pentium III Dual 1-GHz white box	16	16	20	6	**2**	**4**	14

Low scores are best
Bold type denotes first place

Download this table in Excel (~14KB) format.

Single-Processor Tests

	Adobe Illustrator 8.01	Metacreations Bryce 4.01	Metacreations Canoma 1.0			Deneba Canvas 7.0		Heuris MPEG Power Professional 2.0
	Screen Redraw (seconds)	Ray-Tracing Render (min:sec)	Texture Application (min:sec)	Play Video (seconds)	QuickTime (min:sec)	Screen Redraw (seconds)	Export to HTML (seconds)	Encoding (min:sec)
Apple G4 Dual 500-MHz	15	24:10:00	**2:16**	56	9:51	65	6	4:56
Pentium III Dual 1-GHz white box	**6**	**16:06**	2:20	**43**	**7:54**	**44**	**5**	**2:23**

Low scores are best
Bold type denotes first place
We ran all tests at 1,600-by-1,280 resolution with 32-bit color.

O nervosismo em torno do clock "congelado" dos G4 não diminui nem com benchmarks pecezistas favoráveis a ele

AirPort liberado no Brasil

Agora poderemos usar o AirPort tranquilamente, sem corrermos o risco de derrubar um avião ou interferir nas comunicações miltares. Depois de uma angustiante espera, a Apple recebeu finalmente a certificação da **Anatel** para comercializar no Brasil o AirPort, que passa a usufruir livremente do espectro brasileiro de frequências de comunicações. A aprovação da Anatel era necessária devido ao fato de o produto utilizar frequências altissímas – cerca de 2,4 GHz.

Mesmo chegando com mais de um ano de atraso em relação ao seu lançamento nos EUA, o AirPort ainda é a única opção disponível no Brasil de rede *wireless* para usuários não-corporativos. Para quem não conhece, o AirPort (às vezes chamado no mundo PC de "Wireless Ethernet") é uma rede digital via rádio que utiliza tecnologia criada pela Apple em parceria com a Lucent. Ele é composto de dois itens: a estação-base, que parece um disco voador com modem e placa Ethernet embutidos, e uma plaquinha especial que deve ser instalada em cada Mac (a antena já vem embutida em todos os modelos fabricados neste ano). Com isso, cada Mac pode se comunicar diretamente com outros computadores ou, por meio da base, com a Internet. A base pode ser compartilhada por até dez máquinas. A plaquinha transmissora/receptora vai custar R$ 337 e a base, R$ 1.036 – muito mais em conta que os produtos similares para PC.

Antes tarde do que nunca

Com quantos megas se faz uma caneta?

Guardar até 32 MB num dispositivo estiloso e minúsculo poderá ser possível graças ao **DiskOnKey**, da M-Systems. Do incrível tamanho de uma caneta (tá bom, é um pouco mais grosso), ele é uma memória Flash com porta USB embutida; não precisa de nenhum *driver* para funcionar com Macs (só para computadores Wintel o *driver* é necessário). Basta conectar diretamente a uma porta USB e o Mac o reconhece automaticamente.

Inicialmente, o DiskOnKey vai estar disponível com três capacidades: 8, 16 e 32 MB (a empresa promete oferecer capacidades maiores no futuro). Porém, até o momento, a não divulgou nem o preço, nem quando o produto estará à venda.

M-Systems: www.m-sys.com

O primeiro passo para converter para o Mac o **StarOffice,** pacote de aplicativos livre e gratuito que roda em Linux, já foi dado. A Sun, proprietária do software, liberou o código fonte para quem quiser "traduzir" seu produto para outras plataformas – incluindo o Mac.

A Sun tem trabalhado próximo aos entusiastas do movimento Open Source. A idéia é fortalecer os grupos que desenvolvem softwares livres para criarem padrões profissionais que possam ser usados de graça, sem culpa. Porém, quando a missão é converter quase 9 milhões de linhas de código para o Mac OS, a tarefa não é fácil.

A Sun já confirmou que não pretende portar o pacote de aplicativos para o Mac OS e, ao colocar o código fonte na Internet, joga a batata quente na mão (e teclado) dos programadores. Até o momento, ninguém nem qualquer grupo demonstrou interesse em portar o software para o Mac.

Sun libera o código fonte, mas não pretende meter a mão na massa

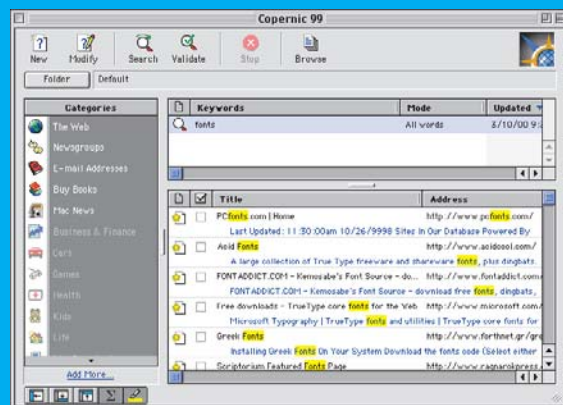
A atual versão do StarOffice (a 5.2) contém processador de texto, planilha eletrônica, editor de HTML, editor de imagens, banco de dados, editor de apresentações, agenda, gerenciador pessoal e cliente de email.

OpenOffice.org: http://openoffice.org

Cupertino mata Copérnico

Mesmo com o crescimento da plataforma Mac, algumas empresas estão desistindo de desenvolver produtos para Mac. A mais recente a abandonar o barco é a **Copernic**, que produz um software de busca na Internet, o Copernic 99, para Mac e PC, que funciona de forma semelhante ao Sherlock 2.

A decisão não foi tomada de uma hora para outra. Os diretores dizem que durante oito meses tentaram conquistar os macmaníacos com promoções, descontos e concursos, mas não conseguiram recuperar o interesse dos usuários de Mac, que atualmente somam apenas 5% dos mais de oito milhões de pessoas que usam o Copernic para fazer buscas na Web. Boa parte desse desinteresse é devido ao Sherlock 2, que vem embutido no Mac OS 9. Enquanto isso, a empresa acredita que até o final do ano terá vendido mais de 12 milhões de cópias do Copernic para Windows.

Copernic Technologies: www.copernic.com

Desta vez, não foi preciso a Apple processar nem nada

Na estrada com os Macs

Turnê pelo Brasil mostra o melhor em editoração, vídeo e Web

Chegou a hora dos macmaníacos provarem o seu valor na editoração eletrônica, vídeo digital e Internet. A Apple começou em novembro uma turnê, o **Apple Solutions,** que está fazendo escalas por Salvador, Curitiba, Porto Alegre, Rio de Janeiro, Belo Horizonte, São Paulo e Campinas, apresentando em detalhes os mais recentes equipamentos, programas e tecnologias da empresa para cada área.

A lista completa com as datas e locais do evento em cada uma das cidades, assim como o convite para fazer a inscrição, podem ser vistos no site da Apple Brasil.

Apple Brasil: www.apple.com.br

Use seu Mac para descobrir a cura da gripe

Se você já se cansou de tentar achar vida extraterrestre com o SETI@home, chegou a hora de colocar seu Mac a serviço de outra grande descoberta: a cura da gripe.

A **Popular Power** é uma empresa que, através da Internet, combina a capacidade de processamento de computadores individuais para realizar tarefas de proporções gigantescas. É como se "alugassem" os momentos em que o processador do seu Mac (ou PC) fica ocioso para ajudar a realizar uma tarefa que nenhuma máquina sozinha teria capacidade de concretizar.

Macs ao redor do mundo processam dados em auxílio à Ciência

No momento, a Popular Power está fazendo simulações matemáticas para tentar encontrar a cura para a gripe, doença causada por um vírus constantemente mutante que sempre acaba escapando às vacinas já existentes. O Popular Power 0.3.1 funciona nas horas vagas, como se fosse um protetor de tela; a máquina precisa estar conectada à Internet para que o servidor possa usufruir da sua "macdoação" científica.

Popular Power: www.popularpower.com

Napster para Mac

...chega para animar a festa (enquanto ainda há tempo)

O nome **Napster** se tornou sinônimo de MP3. Mas a versão oficial completa, capaz de compartilhar as músicas da sua coleção além de pegar as dos outros, só existia para Windows. Chegou a vez da plataforma Mac.

O Napster para Mac, versão 1.0b1 (assim como a versão Wintel, o aplicativo ainda está em beta público), tem todas as funções de sua contraparte PC: busca de MP3 entre todos os usuários, chat, lista de amigos, gerenciador de transferência de arquivos e edição das informações dos arquivos MP3. Já vem "carbonizado" (compatível com o Mac OS X), mas não tem suporte técnico para o uso no X.

O Napster para Mac é, na verdade, uma versão melhorada de um dos clones que cobriam a sua ausência: o Macster, que está na versão Preview 5.5. A Napster disse que contou com a colaboração dos autores do Macster (daí a total semelhança entre os dois), mas não se sabe se haverá mais versões do Macster.

Em breve o Napster virará comercial – deverá passar a vigorar algum esquema de assinatura paga para compensar as gravadoras. Esse sistema foi "sugerido" pela BMG (uma das cinco gravadoras gigantes que controlam a indústria musical) e aceito pelo pessoal do Napster como última chance de sobreviver em paz com as gravadoras. Ninguém sabe se o compartilhamento de músicas ficará caro ou barato, mas por enquanto é de graça; portanto...

Napster: www.napster.com/mac

Adobe inova no 3D

A Adobe pretende lançar um revolucionário **software para a criação de mundos virtuais tridimensionais para a Web.** Em entrevista exclusiva para a Macmania, Gustavo Brunser, gerente de negócios para a América Latina, detalhou o que deverá ser a primeira investida da Adobe no campo do 3D.

A Adobe analisou durante anos o mercado de programas de ilustração e animação 3D e chegou à conclusão de que não valeria a pena competir na área do 3D Studio Max ou Electric Image. "Porém, há três meses, tivemos um *preview* tecnológico do que deverá ser o nosso caminho nesse terreno: o uso do 3D na Web", diz Brunser.

Tecnologia de "mundo virtual" será utilizada em sites da Web

A partir da MetaStream, uma tecnologia criada pela MetaCreations (a mesma do KPT), a Adobe vai criar um padrão de sites "tridimensionais" totalmente navegáveis. "Vai ser como um ambiente de Quake onde cada objeto tem uma URL que pode dar acesso a outros sites ou a novas funções", explica Brunser.

A MetaCreations, depois de várias reestruturações seguidas, mudou seu nome para ViewPoint e tem se dedicado exclusivamente a explorar sua tecnologia de 3D na Web. Em março, ela vendeu para a Adobe o Canoma, programa que cria modelos tridimensionais a partir de fotografias, e recebeu dela um aporte de capital para continuar desenvolvendo a tecnologia MetaStream.

Além de lançar um produto baseado no Canoma, a Adobe deverá também estender a integração do MetaStream para vários de seus carros-chefes, como GoLive e Photoshop. Como exemplo, Brunser cita a possibilidade do internauta entrar em um supermercado virtual, com produtos dispostos em prateleiras; pegar os produtos e colocá-los em seu carrinho, em uma interação totalmente realista. "O resultado tem nos deixado muito satisfeitos. Alguns exemplos criados são extremamente leves, gerando arquivos ao redor de 30 K que são atualizados ininterruptamente, podendo até ser utilizados como salas de chat".

Ainda não há qualquer previsão de quando esse incrível software será lançado.

Updates do mês

Principais updates de novembro

iCab 2.2
Excelente browser de Web alternativo, exclusivo para Macintosh; tem um verdadeiro culto de usuários que se cansaram de Explorer e Netscape. A nova versão 2.2 Preview também é compatível com o Mac OS X. O release final vai custar US$ 29, mas por enquanto o iCab ainda é de graça.
www.icab.de/download.html

Extension Overload 5.5
Enciclopédia com as descrições de mais de 2.500 extensões, 150 módulos de Control Strip e 650 painéis de controle. A atualização conserta bugs e melhora a compatibilidade com versões do Mac OS que não estejam em inglês.
www.extensionoverload.com

AOL Instant Messenger 4.2.1147
O programa de conversa online da AOL não requer que você seja assinante do provedor e é de graça. A nova versão melhorou pouca coisa, apenas a interface da lista de amigos.
www.aol.com/aim

Netscape Communicator 4.76
A Netscape continua tentando recuperar o terreno perdido. O Communicator está mais estável e compatível com os mais recentes plug-ins.
www.netscape.com/computing/download/

SmoothType 2.2.1
Pequeno painel de controle que substitui o *anti-aliasing* (suavização) de fontes na tela original do Mac OS por outro muito superior. Tenha nos Mac OS 8 ou 9 a qualidade visual do X! Funciona corretamente no ambiente Classic do Mac OS X.
www.kaleidoscope.net/greg

Adobe Type Manager Deluxe e Light 4.6.1
Quer saber o que mudou desde a versão anterior? Nós também. A Adobe não informou as modificações.
ftp://ftp.adobe.com/pub/adobe/atmdeluxe/mac/4.x/updaters

Marathon da nova geração

Grupo de jogadores converte jogo clássico para o Unreal Tournament

Para os macmaníacos veteranos com nostalgia do inesquecível game Marathon, surgiu uma boa notícia. Um grupo de jogadores está criando um *mod* (modificação) para o Unreal Tournament, que o transforma numa versão atualizada do clássico da Bungie, permitindo jogar com ele os mapas normais do Unreal. O **Marathon-Rampancy** recria as armas, os personagens, o mostrador de "saúde" e o exclusivo radar de proximidade do jogo original, em um ambiente mais realista e violento. Permanecem funções, como a de saltar, que não existiam no Marathon original mas são primordiais para o UT funcionar corretamente. O *mod* ainda sofre de problemas de *lag* (lentidão) e a interface é meio confusa, mas com certeza vale uma experimentada.
MarathonRampancy: www.marathonrampancy.com

Edite som de graça

Transformar seu Mac num estúdio de som agora ficou de graça. A Digidesign lançou uma versão gratuita do seu **ProTools,** com a vantagem de não necessitar de hardware adicional para funcionar.
O ProTools é um aplicativo de gravação, edição e mixagem de áudio digital. A versão comercial (US$ 99 para usuários registrados) precisa de equipamento adicional. A versão grátis, a 5.01, usa as capacidades de processamento de som embutidas no Mac (ou qualquer outra placa de som de terceiros que aceite o Sound Manager da Apple), barateando ainda mais o custo.

> Versão limitada do ProTools não requer hardware especial

As limitações estão na quantidade de trilhas *(tracks)* de áudio disponíveis: oito em vez das 24 da versão comercial. Fora isso, são 48 trilhas para MIDI, plug-ins de processamento DSP em tempo real com efeitos como *delay* e *dither,* e ainda um sequenciador MIDI completo, com edição gráfica, grande variedade de opções de edição e a possibilidade de importar e exportar músicas nesse formato.
Os requisitos mínimos de hardware são: um Power Mac de pelo menos 200 MHz (a partir do 8500/8600), 128 MB de RAM, Mac OS 8.6, OMS 2.3.8, QuickTime 4.0 e um HD grande e rápido. A empresa recomenda usar um G3 ou G4 com 192 MB de RAM.
Digidesign: www.digidesign.com

Um Cubo serial

As mudanças no hardware da Apple têm deixado muitos macmaníacos com periféricos antigos "sobrando". No que diz respeito aos seriais, a situação é bem complicada, já que adaptadores para eles são caros. Mas a Griffin Technology lançou para o Cubo uma placa de baixo custo, chamada **CubePort,** que funciona como um adaptador serial. Aceita qualquer equipamento que já funcionava em Macs, como impressoras e interfaces MIDI. Usa o slot do modem do Cubo e pode conectar até três periféricos. A placa CubePort custa US$ 49. Ela pode ser adquirida diretamente no site da Griffin, que entrega em qualquer lugar do mundo, via FedEx.

> Use o slot do modem para plugar periféricos seriais

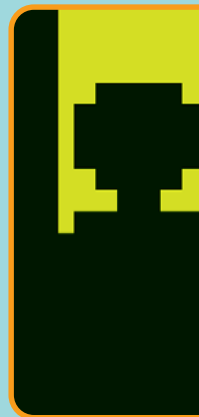
Griffin: www.griffintechnology.com

Primeiro o Mac, depois o mundo

Vencedora do prêmio Video Music Brasil da MTV, na categoria Música Eletrônica, a banda virtual GOLDEN SHOWER virou um dos maiores fenômenos da Internet brasileira. Agora eles lançaram um site maneiro e preparam-se para dominar o mundo com armas de 32 por 32 pixels. A Macmania revela aqui sua história, em primeiríssima mão.

Maio. 1997. Primavera na cidade alemã de Saarbrücken, próxima a Luxemburgo, Nós, **Markus Karlus** e **Kevin Rodgers,** estudávamos música erudita. Na procura de aparelhos antigos para ajudar-nos a sonorizar a maior *música serial electro-eletrônica* do mundo, encontramos um velho e limpo Mac 128k. Sim! O primeiro Macintosh da História! Ali. Bem na nossa frente. Encaixamos o disquete para rodar o sistema (o Mac só tinha RAM, não tinha HD) e nesse instante, mal sabíamos nós, nossa vida mudou completamente: dentro do 128k hospedava-se um vírus, criado nos anos 80 e hibernando desde 1989, que nos dominou. Para o vírus, o mundo era outro e, em troca de material para conseguirmos fazer a nossa música serial, ele nos obrigou a ajudá-lo a transformar o mundo ao que era na década de 80. Seu nome? GOLDEN SHOWER. Obviamente, um vírus que se preze, inteligente como ele só, poderia escolher apenas *uma* ferramenta para a dominação mundial: o Macintosh. Nasceu então o Projecto GOLDEN SHOWER.

A música

Todas as composições da banda são feitas primeiramente em instrumentos acústicos. Violão, guitarra, baixo. Procuramos, então, encontrar sonoridades próximas às pérolas dos anos 80: muitos teclados luxuosos, baterias eletrônicas, sonzinhos... tudo bem *low-tech*. Conseguimos esses sons de sintetizadores de verdade (como o nosso Roland GR-30) ou emuladores rodando no Mac, como, por exemplo, o Steinberg ReBirth. Gravamos os sons no Logic Audio, usando a própria entrada de áudio do G4 Dual 450 (não usamos hardware extra). Passamos, então, para a construção digital das músicas. Fazemos os *loops*, processamos alguns sons passando-os por filtros de áudio, como os VST, ou em programas como o Arboretum. Tudo sempre é som, áudio gravado no HD. Não usamos MIDI. Daí a necessidade de bastante espaço em disco. Temos 60 GB para isso. Sampleamos também muito material de TV, vídeo; usamos também CDs de *samples*. Sempre com o objetivo de citar a década de 80, não só musicalmente como culturalmente. Tudo, mixado no Logic Audio, vira MP3 e vai pra Net. Não temos CDs. Somos uma banda virtual.
Essa descrição não é necessariamente uma regra, embora seja a maneira mais comum de montarmos nossas músicas. Existe, por exemplo, uma famosa exceção: a música **"Video Computer System"** é feita inteiramente com sons de Atari. *Nada* foi emulado. Gravamos todos os sons de um legítimo Atari 2600, com um microfone apontado para a TV. Passamos tudo pro Mac (na época, um 8100 rodando Deck II 2.6) para montar a música e separamos os sons com características semelhantes: os percussivos, os "climáticos", os que pareciam baixo, os que poderiam virar um "sax", e por aí foi.

O clipe

Sempre achamos, desde que a compusemos em 97, que essa música tinha um forte apelo *visual*. Queríamos fazer um videoclipe com ela.
No começo do ano conhecemos o pessoal da produtora de vídeo **Lobo** (que já apareceu nesta seção da Macmania; eles também só usam Mac!) e propusemos timidamente a criação do clipe da música. E os loucos aceitaram!
Ouvimos a "Video Computer System" inúmeras vezes, imaginando que tipo de cena se encaixaria em cada parte da música. Fizemos um *storyboard* e começamos o extenso trabalho de pesquisa visual. Munidos de um Mac com o emulador de Atari, o Stella, os diretores do clipe – **Carlos Bêla, Guilherme Marcondes, Mateus de Paula Santos** e **Mario Sader** – jogaram quase 500 jogos, analisando (sei...) formas, cenários, cores e movimentos.
Tudo então foi construído no Photoshop, sempre desenhando-se as figuras artesanalmente, pixel a pixel, pra dar a devida cara *low-tech* ao clipe. Depois montamos tudo no After Effects, animando e editando as recriações. A parte 3D do clip foi feita numa SGI rodando Maya.
Tudo renderizado em QuickTime, fizemos um versão para

"Foto" do estúdio digital da banda

dar saída em uma beta e mandar pra MTV, e outra versão menor para botar no nosso site. Esse processo todo levou duas semanas, sendo os últimos quatro dias totalmente insanos, quase sem dormir, à base de guaraná com catuaba e café. Muito café.

Da **MTV** veio a primeira surpresa: fomos selecionados para concorrer ao **Video Music Brasil 2000,** na categoria Música Eletrônica. E não é que, totalmente sem divulgação, a audiência da MTV adorou e votou tanto em nós que ganhamos o prêmio?

Enquanto isso, na Internet...

A citada versão QuickTime reduzida começou a se espalhar de tal maneira pela Net que a ótima revista eletrônica Heavy.com (cujo co-CEO é David Carson, o famoso artista gráfico) nos elegeu como uma das cinco maiores "pragas" da Internet atual. Isso apesar de o site da banda na época ter apenas duas páginas: a de entrada e a do clipe.

Hoje, finalmente, depois de mais de meio ano prometendo, o GOLDEN SHOWER tem um site decente. Feito pelo designer Carlos Bêla, o **Projecto GOLDEN SHOWER Online** foi desenvolvido no FreeHand, com ilustrações preparadas no Photoshop como se fossem ícones de Mac. Depois, passamos tudo para o ImageReady para fazer os GIFs e gerar o HTML; montamos o site no Dreamweaver; *voilà!* No nosso endereço você pode saber mais sobre a banda, conhecer nossas músicas, baixar o clipe, pegar *desktop pictures* e muito mais.

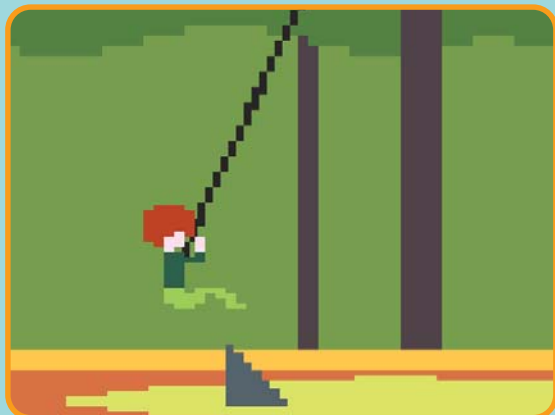
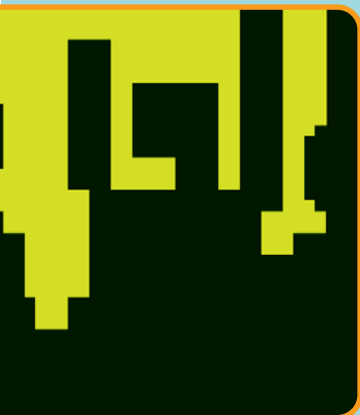
É importante ressaltar que tudo é feito em Mac porque realmente acreditamos que essa é a melhor e mais simpática plataforma de computador do planeta. No que depender de nós, *Macintosh forever!* É isso! M

GOLDEN SHOWER

goldenshower@goldenshower.gs www.goldenshower.gs

Apesar de fazer tudo em Mac, escreveu este texto num Palm VX. Apple? Cadê o *handheld* da Apple?

Lobo Filmes: www.lobo.cx

Cenas do clipe campeão, que você também pode baixar da Net

Mac OS X Beta Público

Pela primeira vez em toda a sua história, a Apple colocou nas mãos de seus usuários um sistema operacional antes de ele estar finalizado. Sim, porque, apesar de o termo "beta" ter sido totalmente distorcido depois do advento da Internet – graças a programas eternamente betas, como o ICQ – esse significado original ainda persiste: *beta* é algo que ainda não é o produto final.

Essa é a primeira coisa a se levar em conta ao analisar (ou instalar) o Mac OS X Public Beta. Ainda falta muita coisa: funções básicas como entrada de áudio e drivers de impressão ainda não estão implementados; o sistema pede 128 MB de RAM para funcionar, e mesmo assim se arrasta em determinadas máquinas. Mas tudo isso deve ser solucionado (esperamos) nos meses que separam o beta da versão oficial.

Promover um beta público de um sistema operacional é uma atitude corajosa. A Apple correu o risco de se ver às voltas com uma enxurrada de reclamações sobre como o novo sistema é contraproducente, "bugado" e não correspondente às expectativas dos usuários. Mas no caso do Mac OS X, esse beta era imprescindível.

O sistema traz mudanças muito radicais em relação ao Mac OS como o conhecemos. Nem mesmo a passagem para o System 7 (1991), nem a transição para o chip PowerPC (1994) abalaram tão expressivamente a maneira como o macmaníaco está acostumado a interagir com seu equipamento.

Leve em conta tudo isso antes de entrar em pânico só porque o Mac OS X Beta não é vendido no Brasil. É realmente uma pena, mas se estivesse, você não poderia fazer muita coisa com ele além de instalar, brincar um pouco e depois voltar para o Mac OS 9 para trabalhar de verdade. Ainda não existem muitos programas "carbonizados" (adaptados para rodar nativamente dentro do X e também no 9). Os programas tradicionais, relegados ao ambiente "Classic" (o Mac OS 9 dentro do X) não usufruem da estabilidade e do gerenciamento de memória mais avançado do novo sistema.

É claro que tudo isso não impediu que 60 mil curiosos comprassem o CD de instalação do beta do Mac OS X, direto da AppleStore ameri-

Dúzias de novos atalhos de teclado e várias alterações nos existentes; menu contextual praticamente não-implementado

O Finder aparece no menu como "Desktop"; seria um deslize?

Menus e cabeçalhos das janelas são transparentes

A navegação default no Finder é por janela única, mas ainda se pode abrir várias

Cada programa aparece no Finder como um ícone e nada mais; os arquivos auxiliares são invisíveis

O tamanho dos ícones é ajustável de forma independente para as janelas, para o desktop e para o Dock

A janela mais à frente tem sombra maior

Aplicativos ficam no lado esquerdo do Dock

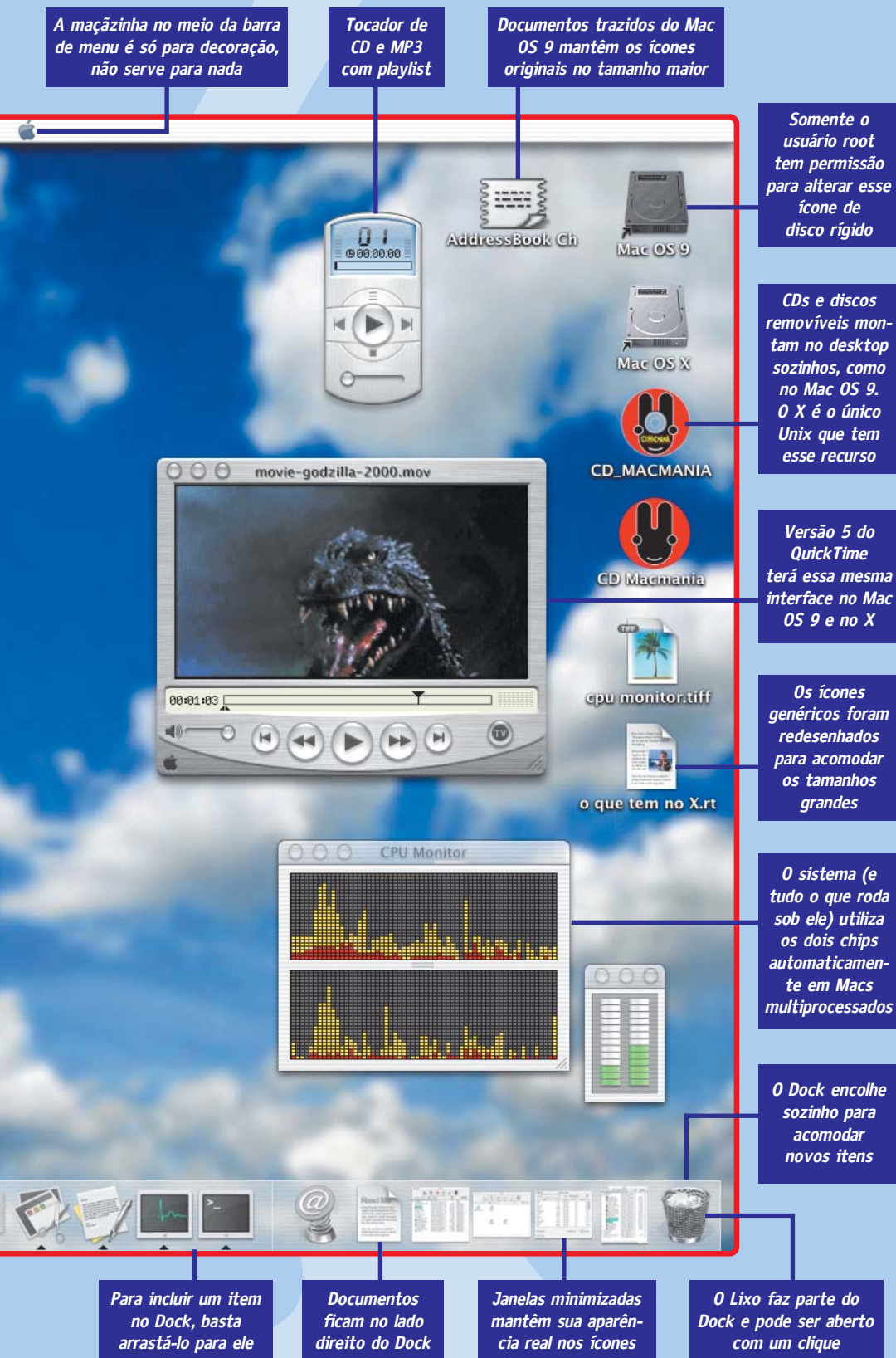
Programas abertos têm uma seta embaixo do ícone

O número no ícone do Mail indica quantas mensagens aguardam para serem lidas

O relógio da barra de menu foi substituído por um ícone-calendário

Esse é o Classic, o Mac OS 9 dentro do X

O melhor *Unix* do mundo? Ou o *Mac OS* mais esquisito de todos? Não importa: ele é o *futuro*

Por Heinar Maracy

cana, em seu mês de lançamento. Não há como negar que a nova interface Aqua e a promessa de um novo mundo baseado em Unix, o respeitável Rei dos Sistemas Operacionais, com multitarefa preemptiva e memória protegida, são suficientes para qualquer um querer pular nesse trem o mais rápido possível. Mas vamos com calma: quem esperou mais de dez anos por um sistema operacional verdadeiramente moderno pode esperar mais alguns meses.

Infelizmente, a Apple ainda não tem uma política definida para a venda do beta em outros países, Brasil incluso. Ou seja: o único meio de botar a mão no beta aqui é pedindo para alguém comprá-lo nos EUA e trazê-lo para cá, já que ele não está disponível para download. Mas antes de mandar um email pro seu tio que mora em Boca Raton, dê uma lida nesta matéria. Tentamos transmitir aqui a real experiência de conviver com a nova obra inacabada da Apple. Leia e decida se vale a pena esperar. O sistema final deve começar a ser vendido no início de 2001.

Instalação

A instalação do Mac OS X é tão simples quanto a do Mac OS 9. Na verdade, bem mais simples, pois existem apenas três opções de instalação no "Custom Install", todas obrigatórias (!). Os 800 MB necessários para a instalação estão divididos em Base System (250 MB), Essential System Software (446 MB) e BSD Subsystem (103 MB). Como todas essas "opções" são necessárias para o X funcionar, acaba dando na mesma usar a instalação Custom ou a Easy. Você ainda pode escolher entre instalar o sistema em inglês, francês, alemão ou japonês.

A instalação leva de 15 a 20 minutos, caso você não tenha nenhum problema de incompatibilidade de hardware *(se tiver, dê uma olhada no box "Passos para a instalação" para ver se fez tudo certinho).* Ao final da instalação, basta

Megaícones – **Ao contrário do que muita gente entendeu erradamente, é possível deixar os ícones do exato tamanho que você quiser, e não apenas gigantes. A parte ruim é que os ajustes de visualização para o desktop e para as janelas do Finder estão radicalmente separados.**

dar um restart para ver o Mac feliz de sempre aparecer. Você só percebe que há algo diferente no ar pelo novo cursor de espera, em forma de uma bolinha irisada rodando no alto da tela – o mesmo do Mac OS X Server (Rhapsody).

Ao entrar pela primeira vez no Mac OS X, você vai se deparar com um Setup Assistant – muito parecido com o do Mac OS 9. É reconfortante dar de cara com algo que você conhece em um sistema que promete mudar tudo. No Assistant você escolhe o layout de teclado, coloca seu nome (que funciona como *login* tanto na forma extensa como na abreviada) e senha, determina o tipo de rede e acesso à Internet que você possui, configura seu email e ajusta a data e a hora.

Confira todos os ajustes, dê OK e outro restart para entrar em contato com o primeiro sinal de que você não está mais no Kansas: uma janela de *login*. Pode parecer estranho o sistema pedir seu *login* e senha logo depois de você tê-los definidos na janela do Setup Assistant (ainda mais sendo você o único usuário da máquina), mas é isso mesmo que acontece.

Aparentemente, a Apple quer deixar bem claro que o Mac OS X é um sistema multiusuário. Não aquela "gambiarra" dos Multiple Users do Mac OS 9, mas um *verdadeiro* sistema multiusuário, onde cada um tem seus arquivos, preferências e limites, separados e protegidos dos olhares alheios. Existe a opção de desabilitar a janela de *login*, mas ela não é o *default* do sistema. Qualquer mudança nos painéis de controle do sistema também só podem ser feitas após você "destrancar" o painel com seu *login* e senha.

Window Pictures? – **Um feature de gosto duvidoso foi incorporado: você pode colocar uma imagem de fundo em cada janela. O problema é que, com figuras muito escuras, você não consegue ler o nome das pastas, que é sempre em letras pretas. Cadê a elegância da interface, dona Apple?**

Infinite Loop 1 – **Em uma janela listada por colunas, clique na pasta Desktop que está dentro da pasta Library, dentro da sua pasta de usuário. Depois, clique no alias do seu disco na coluna seguinte, depois clique na pasta Users, depois na pasta Library, depois na Desktop, depois no disco, depois na Users, Library, Desktop, Users, Library, Desktop...**

Planeta Aqua

Depois de anos usando um sistema operacional que a cada versão trazia apenas novas variações de tons de cinza para menus e janelas, só é possível dizer uma coisa ao ver o Aqua em um Mac: *Uau!* Sabemos que a interface desenvolvida pela Apple para seu novo sistema é apenas a cereja na ponta do sorvete, mas *que cereja!* Menus e janelas brancos, texturizados e translúcidos. Ícones que podem ser ampliados até tamanhos gigantes e reduzidos até tornarem-se incompreensíveis. Textos perfeitamente desenhados em qualquer tamanho de fonte. Visualmente, um banho em qualquer outro sistema operacional.

Devo confessar que os ícones eram o meu maior medo. Sempre achei os ícones de 128 x 128 pixels que vêm com o X, com seu pseudo-realismo fotográfico, de gosto duvidoso. Mas aí começaram a aparecer as primeiras coleções do IconFactory, com desenhos maravilhosos e um uso muito bem pensado da transparência. Simplesmente de cair o queixo.

A Apple até fez uma concessão aos que acham a interface

Infinite Loop 2 – **Dê ⌘N para abrir uma nova janela do Finder (não, esse comando não cria mais uma pasta; para isso, o atalho agora é ⌘Shift N). Navegue até a pasta Desktop e repita essa operação para criar quantas janelas Desktop quiser! Mas pera lá: aquilo ali no fundo não é o desktop?**

O que sumiu

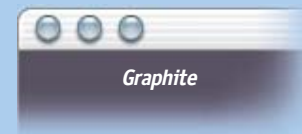
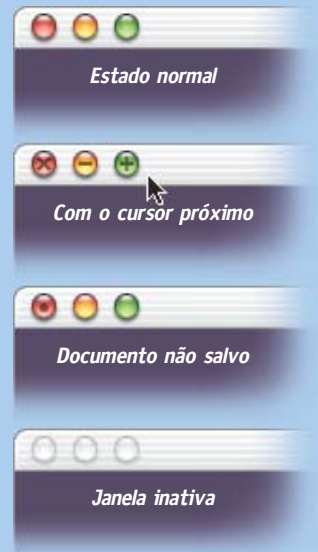
- **Apple Menu** – A função básica do Apple Menu – permitir o acesso aos itens mais recentes e mais utilizados – foi distribuída entre o Dock, a barra de botões do Finder e o Menu Services.
- **Control Strip** – Não tem jeito: para modificar qualquer ajuste do sistema, você precisa abrir o System Preferences e depois o painel desejado. Já tem gente tentando criar uma versão shareware do Control Strip para o X (o OpenStrip), mas o projeto ainda é embrionário.
- **Labels** – Logo uma das funções mais úteis que só existia no Mac OS.
- **Application Switcher** – A barrinha com os ícones e nomes de todos os programas abertos também foi embora. Sua função foi assumida pelo Dock. O ⌘Tab para navegar entre os programas abertos continua valendo.
- **Chooser** – Esse já era a "crônica de uma morte anunciada". Há muito já se sabia que estava com os dias contados. Suas funções foram divididas entre o Print Center e o comando Connect to Server.
- **Desktop Printer** – Também não existe mais. No X, o único jeito de saber como anda sua impressão é abrindo o programa Print Center.
- **AppleTalk** – Não morreu, mas só funciona com máquinas com OS 9 e com o AppleTalk sobre TCP/IP.
- **Painéis de controle** – Agora estão agrupados no System Preferences.
- **Extensões** – Não há, para o bem de todos e felicidade geral da nação.

O que há de novo

- **Dock** – Serve para trocar entre aplicativos e janelas abertas, e também funciona como lançador de programas. Arraste um programa para incluí-lo no Dock; os programas abertos têm um triangulinho embaixo; o lado direito reúne miniaturas perfeitas das janelas que foram minimizadas.
- **Menu Services** – A idéia é bacana. Qualquer programa pode oferecer funções que podem ser acessadas de dentro de outros programas. Um corretor ortográfico pode estender suas capacidades a qualquer programa onde você escreva texto. Você pode selecionar uma notícia em um site e transformá-la em um Sticky com um clique. Mas a função ainda não está implementada, nem nos programas que acompanham o Mac OS X.
- **Print Center** – Encarregado de encontrar a impressora e gerenciar o processo de impressão.
- **System Preferences** – As principais configurações de sistemas passam a ser feita nessa janela. Ficou muito parecido com o Painel de Controle do Windows; o próprio Control Panel do Mac *era* assim até o System 6. Vários dos painéis precisam ser "destrancados" com *login* e senha antes de serem modificados.
- **Daemons** – Programas auxiliares (drivers etc.) que rodam ocultos do usuário, sem "rosto" próprio, e só são vistos na janela de processos. São a coisa mais parecida com as antigas extensões, só que não zoam com o sistema.

Aqua "alegre" demais. Escolhendo a aparência Graphite, os botões e as gotas multicoloridas do sistema mudam para tons de cinza variados. Há gosto para tudo.

É claro que o que mais chama atenção na nova interface é o Dock, a barra inferior que tenta substituir o Apple Menu e o Program Switcher do Mac OS 9. O Dock é bonitinho e funciona – até certo ponto. Traz algumas animações eficazes, como o efeito Genie, no qual a janela escorre para fora do Dock como um gênio saindo da garrafa (erroneamente chamada por aqui de "Jeannie", em alusão ao velho seriado), e também quando um item é arrastado para fora do Dock para ser deletado e vira uma nuvinha de fumaça (igual ao efeito visual de apagar do Newton). Mas o melhor é o "ícone saltitante". Toda vez que você abre um programa, o seu ícone fica pulando até ele carregar completamente. É uma boa maneira de fazer um benchmark rápido do sistema.

Salva! – *A nova disposição e o efeito rollover dos controles básicos das janelas podem irritar os veteranos. Mas veja só que coisa fina: enquanto um arquivo não está salvo, o botão de fechar é marcado com um ponto escuro.*

Aguando o Aqua – *O povo do design reclamou e levou. Muita gente achava que o colorido da interface atrapalhava na hora de escolher uma cor. A Apple correu e criou o esquema de cores Graphite para agradar esses frescos.*

Velho não, clássico! – *Duplo-clicando em qualquer programa do Mac OS 9, você abre o Classic. Ou seja, você é obrigado a esperar o OS 9 dar o boot e lançar seu programa para então começar a utilizá-lo. Isso, mais a incompatibilidade atual com muitos drivers e extensões, tornam o beta do OS X impraticável para o uso diário.*

***Painel de Controle** – Os ajustes gerais de quase qualquer coisa estão reunidos nesta janela linda, que resgata o conceito de "Control Panel" unificado, inventado no Mac OS e apropriado pelo Windows.*

É claro que toda essa beleza não sai de graça. As transparências, sombrinhas e animações do Aqua são possíveis graças ao Quartz, o código responsável pelo desenho de tudo que aparece na tela, que substitui o atual QuickDraw. A principal diferença entre os dois é que o Quartz é baseado no PDF (Portable Document Format), da Adobe. Isso permite toda essa exuberância gráfica, mas também exige mais poder de processamento. Mas é um preço a se pagar para ter o primeiro sistema realmente WYSIWYG da história. Com o próprio desenho de tela baseado em PostScript, não há como o resultado de uma impressora *não* sair igual ao que está no monitor.

***Chamem o Inspetor** – Sai o Get Info e entra o Inspector. Além de tornar a troca de ícones mais fácil, ele revela que os programas no OS X não são um documento só, como parecem ser no novo Finder, mas sim um pacote contendo vários arquivos. No exemplo mostrado, ele está listando os resources adicionais que precisam ser instalados para traduzir o programa para outro idioma.*

Se achando no Finder

Recuperado do choque de entrar em um sistema aquoso e fofinho, vamos navegar. Aparentemente, ainda estamos no Mac OS. Fora o Dock e alguns itens diferentes no menu, a sensação é de apenas estar em um Mac OS com coisas um pouco fora de lugar, mas ainda no Mac OS. Ledo engano.

A Apple fez um trabalho brilhante em esconder do usuário final um sistema de arquivos baseado em Unix. Todos os diretórios que não são fundamentais para o uso normal do sistema estão escondidos. Mas eles ainda estão lá: basta olhar pela interface de linha de comando (com a presença de um adulto responsável).

Mesmo assim, muito da flexibilidade do Mac OS foi perdido. Em estrutura de arquivos, o X ainda não passa de um "Unix com *skin* de Mac OS". Segue uma convenção rígida, com um lugar certo para cada coisa e cada coisa em seu lugar. Não é recomendável instalar programas fora da pasta Applications, por exemplo; coisas estranhas podem acontecer.

***Preview Pro** – O preview na visão por colunas deixa até rodar filmes QuickTime direto no Finder.*

Você também não consegue tirar programas da pasta Applications, apenas copiá-los. E somente os seus arquivos que estão na pasta Public podem ser compartilhados.

O desktop também não é mais aquela "mesa da Mãe Joana". Na verdade, ele nem é mais uma abstração do sistema, mas sim uma pasta como qualquer outra, localizada dentro de user/library. Cada usuário tem seu próprio desktop.

É sempre bom lembrar que estamos vendo uma versão beta, que mostrou avanços notáveis em relação à última versão distribuída aos desenvolvedores (DP4, ou Developers Preview 4). É natural esperar que o sistema seja ainda mais refinado até o seu lançamento oficial. Um exemplo disso é o modo de Janela Única. Até o DP4 havia um botão do lado direito de cada janela do Finder que ligava e desligava o modo que permitia navegar pelo sistema e usar todos os programas com apenas uma janela aberta o tempo todo. Ao

Colcha de retalhos high-tech

O Mac OS X incorpora o melhor software existente em cada área; ou seja, é o fim da síndrome do "não-foi-inventado-aqui". Confira:

Software	Origem	Substitui	...da
Kernel Mach	Universidade Carnegie Mellon (EUA)	Mac OS, concebido em 1983	Apple
Unix BSD	Universidade Berkeley (EUA), via NeXTStep	Mac OS	Apple
OpenGL	Silicon Graphics	QuickDraw 3D e RAVE	Apple
Quartz	Adobe e Apple	QuickDraw	Apple
Aqua	Apple	Appearance Manager	Apple
TCP/IP	Departamento da Defesa dos EUA	AppleTalk	Apple

clicar em uma pasta no Finder, seu conteúdo era mostrado na mesma janela que a continha. Só que alguém na Apple deve ter se tocado que essa função já existe no Mac OS 9, bastando segurar a tecla [Option] ao abrir uma pasta. No X beta, essa função foi invertida. Clicar com [Option] faz abrir uma nova janela. Para nós, *heavy users,* é mais prático assim; mas se você quiser, pode deixar no estilo do Mac OS 9.

Process Listing

Find: Show: User Processes

Name	User	Status	% CPU	% Memory
LaunchCFMApp	luciana	Running	0.4	19.1
Grab	luciana	Running	70.0	16.0
Desktop	luciana	Running	0.6	13.9
TruBlueEnvironme	luciana	Running	5.7	13.1
ProcessViewer	luciana	Running	1.9	10.6
Window Manager	luciana	Running	13.6	9.4
loginwindow	luciana	Running	0.0	7.4
Clock	luciana	Running	0.0	4.9
Dock	luciana	Running	0.0	4.5
Classic	luciana	Running	0.9	4.5
pbs	luciana	Running	0.0	2.5
SWUpdateSchedule	luciana	Running	0.0	2.3
ContentIndexing	luciana	Running	0.0	2.3

13 of 36 processes displayed. Sample every 5 seconds

More Info

Dedo-duro – O Process Listing mostra tudo o que está rodando no seu Mac (incluindo os processos ocultos) e quanto de memória e processador eles estão gastando. Bom para quem vai fazer testes de benchmark.

Incoerência

Tudo indica que a Apple está seriamente empenhada em fazer do X o Unix mais intuitivo da história desse sistema operacional feito por *geeks* para os *geeks*. Mas isso não é tão fácil quanto clonar ovelhas. A tentativa de conciliar a estrutura de um sistema seguro e multiusuário com uma interface conhecida e intuitiva pode gerar algo imprevisível. O próprio beta é um exemplo disso. Você pode abrir várias janelas com o mesmo nome, ou criar um *loop* infinito na visão por coluna colocando um alias de uma pasta dentro de outra que a contém. Você pode trocar ícones de pastas a seu bel-prazer, mas só pode trocar o ícone do HD se entrar no *login* como Root, que é o nome do super-usuário ou administrador da máquina *(leia o box "Root é Deus e o Diabo")*.

An application has unexpectedly quit.

The system and other open applications have not been affected.

OK

Mensagens que gostaríamos de ver – Algum programa caiu, mas o sistema e os outros aplicativos continuam de pé. Pena que a caixa não diga quem foi que "escorregou".

As próprias janelas do Finder são um exemplo de que tentar agradar a gregos e troianos pode levar à esquizofrenia. Muita gente não gostou dos botões *à la* Sherlock em todas as janelas; então, foi acrescentada a opção de poder eliminar os botões e deixar a janela do jeito "tradicional". Só que *(tcharam!)* essa janela tem um tamanho mínimo na largura e na altura, como se a barra de botões estivesse ali, invisível.

Também não é mais possível ajeitar uma janela em certo tamanho, local, com os ícones dispostos do jeito que você quer, fechá-la e depois reabri-la do mesmo jeito. E o pior – sacrilégio dos sacrilégios! – dar [⌘][N] no Finder não cria uma nova pasta, mas uma nova *janela,* quebrando uma tradição de 16 anos de sistema (para criar uma pasta nova, você precisa dar [⌘][Shift][N]).

Se isso não bastou, agora prepare-se para experimentar o mais absoluto horror: *nem sinal dos Labels.* Pô, logo a única coisa do Finder clássico que o Windows não lembrou de copiar?

Classic

O ambiente Classic é um dos grandes truques do OS X, fundamental para garantir uma transição suave do sistema atual para o próximo. Em poucas palavras: o Mac OS 9 roda como se fosse *apenas mais um programa* dentro do OS X, permitindo o acesso a todos os aplicativos que você utiliza hoje.

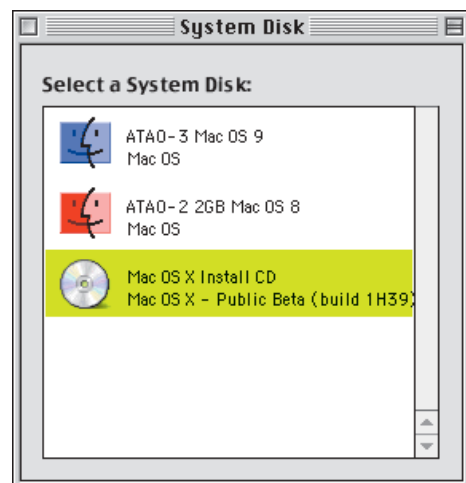
Ou quase todos, já que aqueles que acessam diretamente o hardware e algumas extensões não funcionam.

Programas rodando dentro do Classic se comportam relativamente bem, apesar de na média geral ficarem um pouco mais lentos do que quando rodam no Mac OS 9. Ter que esperar o Classic abrir (com a entrada do Mac OS 9 e todas as suas extensões) tam-

Macs que podem rodar o Mac OS X Beta

- iMacs
- iBooks
- Power Macs G3
- Power Macs G4 (incluindo o Cubo)
- PowerBooks fabricados a partir de setembro de 1998

A máquina tem que ter um mínimo de 128 MB de RAM e o Mac OS 9.0.4 instalado. É possível instalar o Mac OS X "sobre" o Mac OS 9 que está rodando no seu disco. Mas isso não é recomendável. O jeito certo é reformatar o disco e dividi-lo em duas partições HFS+, a primeira para o 9 e a segunda para o X. Ou então, instalá-lo em outro HD.

Arraste o painel de controle System Disk para a partição que contém o Mac OS 9. Às vezes, é preciso instalar o System Disk (que fica na pasta Utilities do CD do Mac OS X) e selecionar o CD de instalação para conseguir dar o *boot* pelo CD do X.

***Meus botões** – Atente para a nova função do Explorer que vem com o X Beta: você pode transformar qualquer GIF em um botão que leva para a página de onde foi tirado. É só arrastar a imagem desejada para a Toolbar.*

bém pode ser exasperante, principalmente se sua máquina não é das mais rápidas ou se você não tem memória sobrando. Sim, porque apesar do gerenciamento de memória avançado, o X não faz mágica. Se toda a memória estiver sendo usada, abrir novos programas fará tudo ficar mais lento. E o Classic consome um *bocado* de memória.

Desempenho

De maneira geral, mesmo consumindo 128 MB de RAM, o Mac OS X Beta geralmente parece mais devagar que o Mac OS 9 instalado na mesma máquina. Algumas ações, como redimensionar janelas, ainda estão ridiculamente lentas (os programadores da Apple já avisaram que essa parte do sistema ainda não está otimizada), e os filmes QuickTime perdem *frames* em qualquer resolução.

É provável que a Apple esteja concentrando esforços na otimização do QuickTime 5 para o OS X. Mais provável ainda é a versão final ter um requisito menor de memória e um desempenho (muito) melhor que a do que acompanha o Beta.

Por outro lado, a estabilidade do sistema é tudo aquilo que o macmaníaco sempre sonhou. Programas "bombam" e o X continua ali de pé, firme. Pela primeira vez, é possível fazer *qualquer* tipo de operação no computador sem medo de que a música que está rolando no seu tocador de MP3 em *background* comece a engasgar. Você arrasta janelas e o seu conteúdo – movies, barras de progresso – continua rodando, sem tomar conhecimento. Isso é o resultado da tal multitarefa preemptiva e da memória protegida, funções *sine qua non* para um sistema operacional ser considerado moderno. A Apple vem tentando implementar isso no Mac OS há muito, muito tempo mesmo. Mas agora finalmente conseguiu.

***Falando em outra língua** – Esta é a estrutura de arquivos do Mac OS X Beta. A Apple não está dizendo em voz alta, mas você **não** pode mais colocar suas coisas onde der na telha: tem que seguir rigorosamente essa árvore de diretório. Para quem usa Unix há tempos, nada de anormal. Mas quem vem do Mac OS ou mesmo do Windows pode ficar horrorizado.*

***Email ao meio** – O programa de mail funciona bem, é todo "aquoso", mas tem um sistema de filtros precário e não importa/exporta contatos nem mensagens. Eu quero o meu Claris Emailer!*

Conclusão

Enquanto aquele programa que você usa a maior parte do tempo que fica em frente ao computador não for "carbonizado", o melhor é continuar no Mac OS 9.

Mesmo você sendo encantado pelas sereias de Aqua, cedo ou tarde vai se cansar das idiossincrasias do beta e vai acabar voltando ao velho Mac OS de guerra. No pé em que está hoje, o beta só é útil para desenvolvedores de software, administradores de rede, consultores e esses desocupados que passam o tempo todo surfando na Web e gostam de botar banca dizendo que só usam "o Xis"'. E mesmo esses não perderiam por esperar pelo menos a chegada de um "ICQ for Mac OS X" ou, pelo menos, um clone.

É difícil crer que versões X de programas

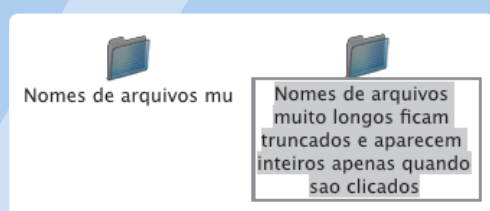
Root é Deus e o Diabo

O Mac OS X, como um sistema Unix legítimo, possui uma figura muito comum nessa plataforma que pode deixar muito macmaníaco de cabelo em pé: o Root. É um "super-usuário" com controle absoluto da máquina, capaz de fazer coisas que nenhum outro usuário, nem mesmo aquele que está "logado" como dono do computador, pode. Coisas como, por exemplo, fuçar nos arquivos do sistema ou mudar o ícone do HD. Para fazer esse tipo de tarefa, você precisa sair do Mac OS X e se "logar" com o nome *root* e a sua senha normal (supondo que você seja o usuário-dono, que configurou o sistema via Setup Assistant). Aí é que começam os problemas.

Se você mudar sua senha original por qualquer motivo, a do Root não muda junto: continua sendo a mesma. Se você esquecê-la, não vai poder mais executar as tarefas para as quais só o Root tem permissão. "Logar" sempre como Root também não é uma boa idéia, pois a pasta *root* (que fica, como o nome diz, na raiz do HD) e todos os itens inclusos nela são invisíveis. Portanto, todos os documentos que você criar como Root vão ser armazenados em pastas invisíveis, o que não é muito prático.

Além disso, se você, como Root, coloca algo no desktop, ao "logar" com seu nome e senha normais vai poder ver o arquivo, mas não vai poder movê-lo ou deletá-lo. Ou seja, uma confusão dos diabos.

O Root é muito útil para administradores de sistema, consultores e *hackers* em geral. Ele impede que "pokaprátikas" zoem com o sistema e permite que aqueles que manjam do assunto alterem e atualizem o sistema com extrema flexibilidade. Por exemplo: nem bem o Beta havia sido lançado, já surgiam na Rede alguns *hacks* para modificá-lo, como um que habilita o AirPort no Mac OS X.

É improvável que a Apple venha a eliminar a figura do Root. O jeito é rezar para que ela consiga escondê-lo bem do usuário não-*geek* e eliminar as demais incongruências que ainda persistem no Beta.

***Nomes longos até demais** – Nomes de arquivos no X podem ter até 245 caracteres. Apesar da pequena confusão que pode decorrer, é reconfortante não ter mais que renomear cada MP3 baixado da Net.*

MP3 PlayList

CD | MP3 | Revert | Shuffle | Add | Remove

#	Track	Time
5	De Menos Crime - Burguesia2.mp3	4:28
6	De Menos Crime - Fogo na Bo.mp3	3:03
7	De Menos Crime - Policiais.mp3	3:32
8	Cidinho & Doca Rainha do Ba.mp3	1:38
9	FUNK proibidao_WILLIAN-Duda.mp3	3:24
10	PROIBIDAO - MISTER-M.mp3	0:47
11	Proibid„o - Comando Vermelh.mp3	4:08
12	Proibid„o-Mr Catra-Sociedad.mp3	1:46
13	Rap do X9 (Cidinho e Doca .mp3	1:36

Length: 39:16

***Obra inacabada** – O tocador de MP3 e CDs é bonitinho, mas ordinário. Não tem drag and drop (pode?), nem acesso ao CDDB. Felizmente, já saiu o Audion para o OS X.*

Alguns dos programas que vêm com o Mac OS X Beta

▪ **Internet Explorer** – Sem a versão preliminar do Explorer, o Beta seria muito mais chato. O browser funciona bem e traz novas funções, como a capacidade de arrastar qualquer link ou imagem para a barra superior e transformá-lo em um botão.

▪ **Mail** – Programa de email super-completo, que gerencia múltiplas contas e múltiplos usuários. Não tem todas as comodidades e funções de um Eudora ou Outlook, mas quebra um galhão.

▪ **Music Player** – Tocador de MP3 e CDs que não vai matar de medo o pessoal do SoundJam. Quem sabe, quando a Apple implementar o Drag and Drop, equalização e buscas de nomes de músicas no CDDB, eles comecem a se preocupar.

▪ **Console e Terminal** – A linha de comando chega ao Mac, para delírio de alguns e desprezo de outros.

▪ **AddressBook** – Uma agenda de contatos que pode ser compartilhada por qualquer programa. Idéia interessante, mas que precisa ser refinada.

▪ **Chess** – Jogo de xadrez, herdado do NeXT.

▪ **HTMLEdit** – Editor de HTML que lembra um pouco o PageMill.

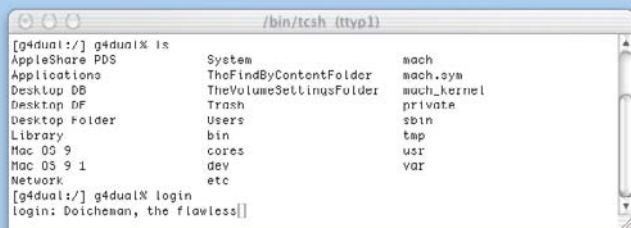
▪ **Sketch** – Lembra o MacDraw? Pois é: o Sketch é o MacDraw do ano 2000. Desenho vetorial com *anti-aliasing* na tela, que luxo!

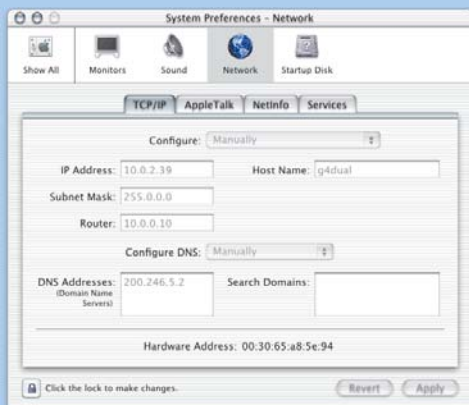
▪ **TextEdit** – Um SimpleText revisto e atualizado, sem o limite pentelho de tamanho máximo de arquivo e com recursos de edição melhores.

▪ **Stickies** – Versão lindamente portada de um dos utilitários mais legais do Mac OS clássico.

▪ **Calculator** – Quase exageradamente simples, mas com novo visual Aqua. Porque mudar é bom, nem que seja uma vez a cada 16 anos.

Programas que já rodam no Mac OS X

- **Iconographer 2.0** – Editor de ícones que edita ícones “gigantes” de Mac OS X e do Mac OS 9, e os salva em um arquivo universal que serve nos dois sistemas. Altamente recomendado.
- **OmniWeb 4** – Browser completo, remanescente dos tempos da NeXT.
- **ClipPad 2.0** – Editor de arquivos de clipping.
- **Transmit 1.6** – Programa de FTP que oferece sincronização e multithreading, entre outros recursos.
- **Macster** – Cliente do Napster, para procurar e baixar arquivos MP3.
- **Napster** – Programa oficial da Napster para pesquisar e fazer downloads de músicas em MP3.
- **Snak for OS X** – Cliente completo de IRC.
- **REALbasic 3.0** – Ambiente de desenvolvimento visual Basic orientado a objeto. Para rodá-lo no Mac OS X será necessário fazer o download “Carbon”, que contém o programa, e também o “Classic”, com os arquivos de suporte.
- **PPPoE 2.3** – Permite conexões à Internet via ADSL (quando o provedor de acesso usa protocolo PPP via Ethernet).
- **JetClock 1.5** – Relógio alternativo para a barra de menu, com calendário.
- **Screen Locker 1.0** – Permite “trancar” a tela do screensaver do Mac OS X com uma senha.
- **Asbestos 1.0** – Utilitário que oferece recursos de segurança tipo *firewall*, prevenindo que alguém entre no seu Mac sem ser convidado.

***Programas que não gostaríamos de ver** – Nada mais anti-Mac que um console de linha de comando... Repita comigo: “hay que endurecerse, pero sin perder la interface amigable”.*

***Hackers de Mac** – Para o bem e para o mal, o Mac OS agora é uma caixa muito mais aberta do que antes. Bastou jogar um arquivo texto em XML dentro de uma pasta do sistema para habilitar o uso do AirPort, uma das funções incompletas do Beta. Pegue o hack em* http://macweek.zdnet.com/2000/10/01/1004rzpbairport.html

realmente importantes, como Photoshop, Quark ou Microsoft Office, sejam lançados antes da chegada da versão final do sistema. No máximo, eles poderão ser demonstrados na Macworld de San Francisco, em janeiro. Mas nada impede que empresas menores lancem programas fantásticos aproveitando as novas capacidades do sistema. Por isso, é bom ficar de olho nos lançamentos.

Com certeza, o Mac OS X vai causar polêmica, principalmente por abalar aquela que é considerada a principal vantagem do Mac OS: a intuitividade e a consistência de sua interface. Mas, se levarmos em conta o que ele dá em troca, veremos que a balança pende a favor.

A Apple não fez um beta público do sistema por puro marketing ou para ganhar um troco em cima dos mais afoitos. Ela realmente está interessada em saber o que os usuários pensam. A esta altura do campeonato, o número de mensagens de *feedback* já deve estar na casa dos milhões. Se tudo correr bem, no começo de 2001 estaremos com um sistema novo, que vai deixar nossos Macs mais estáveis e mais rápidos. É um futuro promissor. **M**

HEINAR MARACY
Teme que a Apple pegue gosto pelos numerais romanos e chame os próximos sistemas de XI e (pior) XII...

O X na rede

Se existe um tipo de usuário que realmente tem necessidade de testar o beta do OS X intensivamente, são os administradores de rede. Nesse campo, as mudanças são radicais, tanto em redes que contém apenas Macs quanto em redes multiplataforma. Para começar, um Mac com o OS X beta não enxerga outros Macs na rede, a não ser que eles estejam com o Mac OS 9 e o File Sharing sobre TCP/IP ligado. Feita essa ressalva, conectar o Mac OS X a outros Macs ou a servidores AppleShare IP é extremamente fácil. Basta dar ⌘K (ou escolher no menu Go ▸ Connect to Server) para abrir uma janela idêntica ao Network Browser do Mac OS 9. Ali você enxerga todas as máquinas da rede que suportam o AppleShareIP (ou servidores HTTP). Os Macs que se conectam ao Mac OS X só conseguem ver a sua pasta pública.

Não suportando o AppleTalk tradicional, o X também não funciona com o Services For Macintosh do Windows NT; apenas com o Windows 2000 Server, que utiliza o AppleShare sobre IP para se conectar com Macs.

A grande novidade é que, com o X, o Macintosh vai poder tirar proveito de duas ferramentas bastante utilizadas no mundo Unix para compartilhar arquivos com máquinas Wintel: o Samba e o Sharity.

O **Samba** é um programa com código aberto *(open source)* mantido pelo Samba Group. Ele implementa o protocolo SMB (Server Message Block), que é usado para compartilhar arquivos, impressoras e outros recursos em uma rede Wintel. Existem boatos que a Apple estaria disposta a colocar uma versão do Samba juntamente com o Mac OS X final.

Já no caso do Mac atuar como cliente na rede, o **Sharity**, da Objective Development, permite que o Windows entenda o Unix e vice-versa, utilizando o CIFS (Common Internet File Sustem), a última versão do protocolo SMB. Com ele, o Mac com OS X pode enxergar computadores Wintel conectados à rede, Macs com DAVE ou até mesmo computadores Unix usando o Samba.

O download do Samba é gratuito. No caso do Sharity, por enquanto, a versão beta para o Mac OS X pode ser usada de graça, mas quando sair o produto final, o custo vai depender da quantidade de clientes ou servidores que estarão ligados, variando de US$ 99 para um cliente e um servidor até US$ 9.500 para uma licença completa, com clientes e servidores ilimitados.

O único problema é que, pelo menos até agora, a instalação desses dois programas tem que ser feita pela (brrr...) linha de comando.

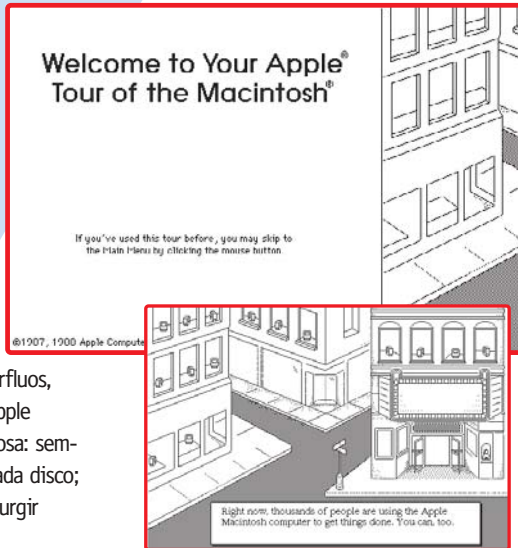
Samba Group: www.samba.org

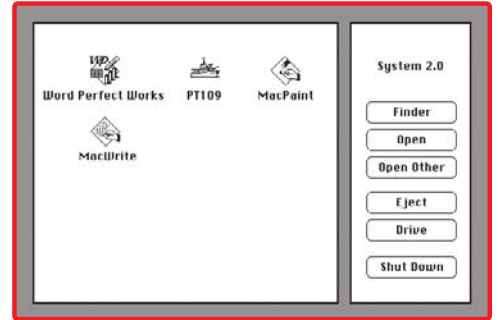
Sharity: www.obdev.at/Products/SharityForOSX.html

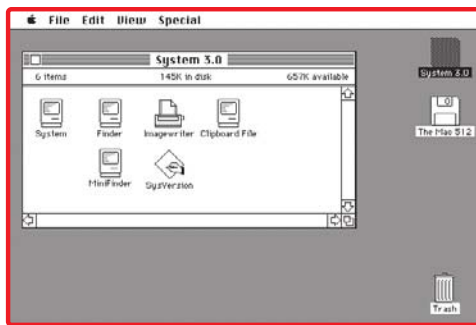
O Mac OS através da História

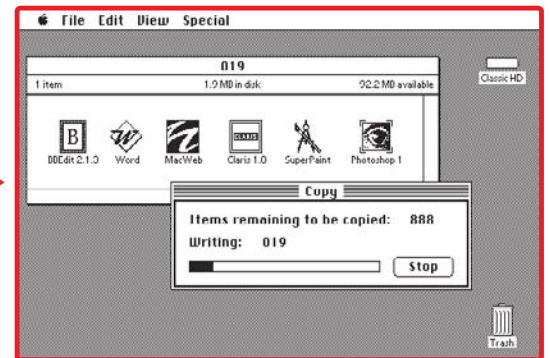
Recordar é viver. Reunimos aqui alguns comentários feitos pela Macmania desde 1984 (edição -128), mostrando a evolução do sistema operacional do Mac até os dias de hoje.

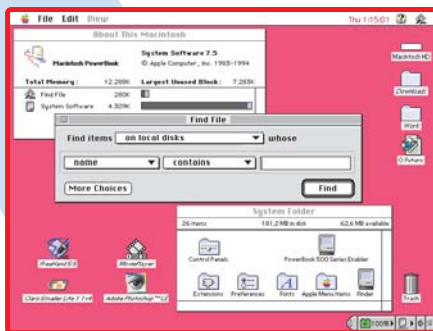
System 1 (1984) ▸

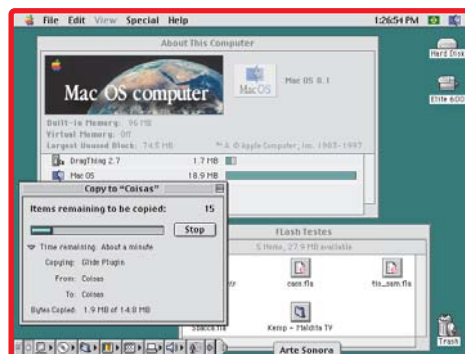
"OK, o sistema é revolucionário, mas ocupa exorbitantes 253 K no disquete. São 46 K só pro Finder!... O Mousing Around é um programa fundamental, que ensina como lidar com essa ferramenta revolucionária, o *mouse*... Faltam comandos que alguns podem achar supérfluos, como "New Folder". Mas a Apple arranjou uma solução engenhosa: sempre há uma pasta vazia em cada disco; basta renomeá-la para fazer surgir outra pasta."

System 2 (1985) ▾

"A visão de lista das janelas melhorou, mostrando agora pequenos ícones ao lado dos nomes... A grande novidade é o MiniFinder, com uma interface muito mais simples que o complicadíssimo Finder... e você não precisa mais fazer longas viagens até o menu Eject Disk para ejetar um disquete. Arraste um disquete para o lixo e ZAZ! Ele pula do drive!"

System 3 (1986) ▸

"O novo sistema de arquivo com níveis hierárquicos dá uma nova dimensão ao sistema! Imagine que agora é possível colocar uma pasta *dentro* da outra! ...o Mac não é mais uma ilha, graças ao revolucionário AppleShare, que permite ligar um Mac a outro por uma de suas portas seriais."

System 4/5 (1987)

"Infelizmente, o novo sistema não roda nos Macs originais, deixando na mão os donos de Macs 128K. Agora é possível utilizar hard disks maiores do que 32 MB! O MultiFinder revolucionou o Mac: agora você pode usar dois (ou mais) programas ao mesmo tempo."

System 7 (1991) ▾

"A mudança mais radical já feita no sistema operacional do Mac. A lista de programas que não são compatíveis com o sistema é longa. Mas o upgrade vale a pena, e não só pelos novos ícones com até 256 cores. Você pode colocar mais de 8 MB de RAM em seu Mac. Um conceito revolucionário: *aliases*. E o sistema traz embutido o QuickTime, que permite assistir a filmes em seu Mac! Tudo isso, é claro, tem seu preço: o System 7 ocupa exorbitantes 2 MB de memória! E você precisa necessariamente ter um hard disk para instalá-lo."

System 6 (1989) ▸

"O 6.0 não traz muitas mudanças e ainda é muito "bugado". E o pior de tudo: ocupa exorbitantes 600 K de memória!"

Mac OS 8 (1997) ▸

"A mudança mais radical já feita no sistema operacional do Mac. O sistema não se chama mais System, mas sim Mac OS; uma prova que a Apple está firme em sua intenção de fazer proliferar os clones de Mac e se concentrar no software. O sistema traz grandes novidades na interface, como o visual Platinum, menus contextuais, ícones em forma de botão etc. E o Finder é nativo para chips PowerPC."

Mac OS 9 (1999)

"Se a gente fosse bolar um slogan para o Mac OS 9, sairia algo como 'Chegando mais perto do X' ou 'Seguro, robusto e divertido'. Se você tem um G3, com certeza o Mac OS 9 é um update imprescindível. Se bem que talvez valha a pena esperar o Mac OS X, que deve sair em janeiro de 2000."

Transplante de cérebro

por sérgio miranda

Como transformar seu Mac antigo num G3 ou G4 sem ter que comprar um computador novo

Você seguiu nossos conselhos anteriores (Macmania 76 e 77) e arrepiou um pouco mais de memória e ampliou o espaço em disco, mas... parece que não adiantou muito. Será que chegou a hora de... *gasp!*... aposentar o seu querido Mac? Como resolver esse impasse sem ter que torrar muito dinheiro num novo computador ou até mesmo coisa pior... Só se... é isso! Pegue as ferramentas, uma graninha esperta e prepare-se para o... (*cabrum!* – barulho de trovão) transplante de cérebro! Hahahahahahahahahahahaha! (Raios e trovões cortam o céu.)

Bem, fazer um upgrade de processador não é tarefa para um cientista maluco e é mais simples do que se imagina. Existem placas especiais que dão uma sobrevida ao seu Mac antigo, deixando-o quase tão veloz como um G4 saído da caixa.

Respirando aliviado

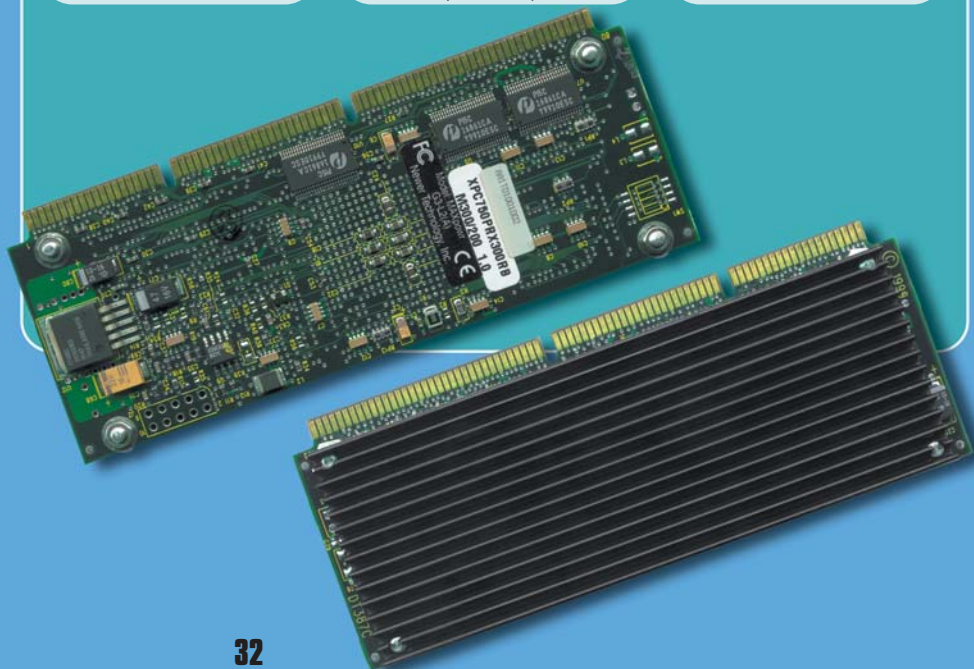
Hoje existe uma dezena de empresas fazendo placas de upgrades de chip para Mac. No Brasil, porém, as únicas que têm representante oficial (a Passport) são a Sonnet e a Newer. Se você não tem medo de comprar pela Internet, pode tentar as outras companhias também, mas cuidado. Apesar do preço dessas belezas lá fora ser bem mais convidativo do que por aqui, com os impostos de importação você vai acabar pagando quase o dobro.

O processo de instalação é bastante simples e pode ser feito por qualquer macmaníaco: basicamente, primeiro instale os drivers que vêm com as placas e depois desligue o Mac. Em seguida, abra o gabinete, troque a placa com o processador ou então encaixe-a no slot PCI, NuBus, PDS ou L2 (isso vai depender do modelo da placa e do seu Mac) seguindo todas as informações do manual (que, no caso das placas compradas da Passport, vêm em português). Pronto! Pode apertar o cinto porque seu Mac está prestes a decolar!

Sempre é bom se precaver contra a eletricidade estática (siga as dicas que demos na matéria sobre upgrade de memória na Macmania 76).

Algumas placas também dão pau com o Cache L2 e pentes de memória de baixa qualidade que funcionavam perfeitamente no seu Mac podem dar pau após o upgrade. As placas da Sonnet, além de mais

Placas Newer

Pra que Mac serve?	Modelo	Preço R$
Performa 5400, 5500, 6360, 6400, 6500,7220	MAXpowr G3-L2 (300 MHz)	1.462
Power Mac 7100 ou 8100	MAXpowr G3 (266/293/300 MHz)	1.462
Power Mac 7300, 7500, 7600, 8500, 8600, 9500 ou 9600 (PCI)	MAXpowr G3 (400/500 MHz)	De 1.272 a 1.824
	MAXpowr G4 (400/450 MHz)	De 1.462 a 2.194
G3	MAXpowr G3 (500 MHz)	1.462
G3 (ZIF)	MAXpowr G4 (400/450/500 MHz)	De 1.462 a 2.674
iMac 233, 266 e 333	MAXpowr G3 (466 MHz)	1.866
iMac 233, 266 e 333	MAXpowr G4 (433 MHz)	2.618

Fique ligado

NuBus: Padrão de barramento de expansão que foi utilizado nos Macs entre 1989 e 1985. Apesar de ser um padrão da indústria, o mundo Wintel nunca deu muita bola para o NuBus, que acabou sendo trocado nos Macs pelo PCI.
PCI: Sigla de Peripheral Component Interconnect (Interconexão de Componentes Periféricos), que se tornou o padrão para placas de expansão em computadores. (PC e Mac).
ZIF: Sigla de Zero Insertion Force (ou Força de Inserção Zero), um soquete que possibilitava tirar o processador e instalar um novo sem necessidade de trocar a placa inteira.
FPU: Floating Point Unit (ou Unidade de Ponto Flutante), os antigos coprocessadores aritiméticos.

baratas, são as mais Plug & Play. Em compensação, as da Newer funcionam melhor em Macs que tem outras placas (de captura de vídeo ou áudio).
Logo de cara você já nota a diferença. Tudo que seu Mac fazia se arrastando agora é feito com uma agilidade difícil de acreditar. Nos testes que fizemos em edições anteriores (Macmanias 63 e 69), a melhora de performance ficou entre 70 e 80% no geral (em algumas tarefas, o desempenho chegou a 300%!). Uau!
Se transformar um 5500 ou um 7600 num G3 já é uma vantagem incrível, o que dizer de salvar aquele modelo clássico que estava encostado porque não tem memória suficiente e nem mesmo uma placa de rede Ethernet?
Para esses casos, o modelo de placa Presto da Sonnet adiciona 32 MB de RAM ao seu Mac antigo, além de Ethernet e um processador 68040, mais rápido que o original. Mas toda essa alegria tem um preço...

outras empresas

Pra quem serve?	Modelo	Preço US$
Power Mac 7300, 7500, 7600, 8500, 8600, 9500 ou 9600 (PCI)	Metabox joeCard G3 (500 MHz)	489
G3	Metabox joeCard G4Z (500 MHz)	789
G3	Phase 5 G4 PowerBooster (450 MHz)	870
Power Mac 7300, 7500, 7600, 8500, 8600, 9500 ou 9600 (PCI)	Phase 5 Maccelerate 750/400 G3 (400 MHz)	350
Power Mac 7300, 7500, 7600, 8500, 8600, 9500 ou 9600 (PCI)	MicroMac PowerMaster 604e/233 PowerPC 604e 233	1.500
iMac	PowerLogix iForce G3 (500 MHz)	500
Power Mac 7300, 7500, 7600, 8500, 8600, 9500 ou 9600 (PCI)	PowerLogix PowerForce G4 (450 MHz)	850
G3	XLR8 MACh Speed G3Z (400 MHz)	299
G3	(ZIF) XLR8 MACh Speed G4 ZIF (350 MHz)	399

Placas Sonnet

Para quem Serve?	Descrição	Preço R$
Power Mac 7300, 7500, 7600, 8500, 8600, 9500 ou 9600 (todos PCI)	Crescendo G3 (375 MHz/400/500 MHz)	De 826 a 1.764
	Crescendo G4 (350/400/450 MHz)	De 1.452 a 2.076
Power Mac 7200 e 8200	Crescendo G3 (400 MHz com 512 KB/1 MB)	De 1.452 a 1.764
L2 5500, 6360, 6400, 6430, 6440 ou 6500	Crescendo G3 (240/300/400/500 MHz)	De 982 a 2.076
L2 4400 ou 7220	Crescendo G3 (240/300/350 MHz)	De 826 a 1.296
NuBus Power Mac 6100, 7100 ou 8100	Crescendo G3 (240/293/300 MHz)a 266 MHz com 512 KB de cache e backside cache de 2:1	De 826 a 1.452
	Crescendo G4 (270/360 MHz)	1.764
PowerBook 1400	Crescendo G3 333 MHz com 512 KB/1 MB de cache	De 1.140 a 1.452
G3 bege ou azul (torre ou mesa)	Encore G3 500 MHz	1.452
	Encore G4 400/500 MHz	De 1.764 a 2.700
LC, LC II, LC III, LC III+, Performa 250, 275, 400, 405, 410, 430, 450, 460, 466, 467, 520, 550, 560, Color Classic, Color Classic II	Presto 68040 de 66 MHz com 32 MB de RAM, interface Ethernet e bus de 33 MHz	982
	Presto 68040 de 66 MHz com FPU, 32 MB de RAM, interface Ethernet e bus de 33 MHz	1.140

O valor de um cérebro novo

Nunca foi tão fácil (e barato) fazer um upgrade de chip no seu Mac. Hoje é possível encontrar upgrades para um número bem grande de modelos, a preços razoáveis. Você pode transformar seu velho Power Mac de primeira geração em um G3/375 MHz por R$ 826 ou seu G3 bege em um G4/500 MHz por R$ 2.700. Sai mais barato que comprar um novo Mac. Até modelos clássicos, da geracão pré-PowerPC, possuem opções de upgrade, se bem que elas não valem muito a pena. Por R$ 982, você coloca em seu Mac velho um chip Motorola 68040 sem FPU, o último dessa saudosa geracão (com FPU, o preço vai para R$ 1.140). Esse tipo de upgrade só vale se você realmente tem muito amor ao seu Color Classic ou LCII. É óbvio que se você olhar uma revista importada vai ver placas de upgrade a preço de banana. Mas antes de se animar a encomendar uma pela Internet, saiba que a soma de frete, imposto de importação e ICMS podem fazer esse preço dobrar na hora de pagar a conta. É sempre bom lembrar que os preços dessas placas variam com uma frequência bem grande e costumam ser repassados para o preço no Brasil. Por isso, se você pretende fazer um upgrade mas acha que os preços das placas ainda estão caros, fique de olho no site da Passport e no noticiário online da Macmania.

O lado bom do upgrade é que você aproveita tudo que já está instalado no seu Mac (como RAM, HD, disquete etc.) e também os periféricos que já possui, como scanners e impressoras, pois todos os seus conectores antigos continuam lá (olha o gasto com adaptadores aí, gente!).

É claro que aproveitar tudo isso também implica outro preço a se pagar: apesar de o processador G3 ou G4 das placas ser o mesmo de um original, o barramento do sistema, memória cache, taxa de transferência e tudo mais são bem mais lentos que nos modelos atuais. Então, não espere que seu Mac antigo vá funcionar da mesma maneira que um legítimo G3 ou G4 (lembra quando a gente disse no começo da matéria que ele ia ser "quase" tão veloz?), mas que vai ficar mais rápido, isso vai. M

SÉRGIO MIRANDA*

*colaborou José Eduardo Azevedo

Onde encontrar

Newer: www.newertech.com
Sonnet: www.sonnettech.com
MetaBox: www.metaboxusa.com
Phase 5: www.phase5.de
Total Impact: www.totalimpact.com
MicroMac: www.micromac.com
PowerLogix: www.powerlogix.com
XLR8: www.xlr8.com
Passport: www.passport.net.com.br

Dual 450 MHz

O Mac de duas cabeças

por Márcio Nigro
fotos J. C. França

É claro que a primeira novidade dessa nova geração de Power Macs são os dois processadores. Mas outra novidade muito importante é a inclusão da interface de rede Gigabit Ethernet, capaz de suportar os padrões 10Base-T (10 Mbits por segundo), 100Base-T (100 Mbits/s) e 1000Base-T (1 Gbits/s) sobre cabos de cobre. O único "porém" é que o padrão 1000Base-T é pouquíssimo utilizado por aqui (nem nos EUA é muito popular), além de ser caro de implementar em comparação ao 100Base-T. De qualquer forma, é bom tê-lo à mão, e os profissionais que trabalham com arquivos pesados (como vídeo) certamente vão gostar.

O que vem dentro

O G4 Dual de 500 MHz vem com DVD-RAM, disco Ultra ATA/66 de 40 GB e 256 MB de RAM (PC-100 SDRAM) de fábrica; o modelo de 450 MHz inclui um DVD-ROM (só toca, não grava), Ultra ATA/66 de 30 GB e 128 MB de RAM. Isso dá uma diferença em torno de R$ 3.000 entre as duas máquinas – suficientes para comprar um DVD-RAM avulso e mais uns 500 MB de RAM. É interessante notar que os discos rígidos ATA dos novos G4 têm velocidade de 7200 rpm (rotações por minuto), bem mais rápidos do que os encontrados no Cubo e iMacs, de 5400 rpm.
O DVD-RAM incluído no G4 de 500 MHz já suporta mídias de 4,7 GB, podendo armazenar até 9,4 GB nos discos de dois lados. Fora isso, as duas máquinas vêm com modem interno de 56 K (bem que a Apple tentou matá-lo no G3 azul, mas ainda não chegara a hora dele); duas portas USB e duas FireWire; o novo Pro Mouse; o novo teclado Apple Pro Keyboard; suporte a AirPort; placa de vídeo ATI RAGE 128 AGP 2x com 16 MB de SDRAM. As duas máquinas trazem o iMovie 2 de lambuja, como é o caso de todas as máquinas FireWire atuais da Apple. A caixa ainda inclui um cabo FireWire, um cabo telefônico para o modem e um extensor USB de um metro, que permite deixar o gabinete mais longe do teclado, já

Um Macintosh com dois processadores trabalhando juntos é duas vezes mais rápido? A resposta é um frustrante "depende". Os novos Macs G4 Dual incluem dois chips PowerPC G4 – de 450 ou 500 MHz – na mesma máquina. A lógica que deveria prevalecer num mundo ideal é que um mais um é igual a dois; mas, no caso dessas novas máquinas, essa conta pode ter outros resultados.

que é comum gabinetes grandes irem para debaixo da mesa para economizar espaço.

Monitor digital

Os novos G4 seguem o exemplo do Cubo e incluem o Apple Display Connector (ADC), que é um conector DVI (Digital Visual Interface) modificado, com a adição de alimentação de energia e USB. Assim, os felizardos que possuem um Apple Cinema Display poderão ligá-lo diretamente à saída digital. Muita gente vai dizer que é a velha Apple tentando de novo impor um padrão diferente de todos os outros, mas neste caso vale a pena: poder ligar o monitor com apenas um cabo é um luxo só. A Apple está mais uma vez se antecipando ao resto da indústria. Monitores com conexão totalmente digitais são o futuro e já existem adaptadores ADC/DVI para adequar os G4 a monitores de outros fabricantes (ou mesmo ao Cinema Display da primeira geração). De qualquer modo, também há uma saída VGA para o resto dos mortais que usam os monitores tradicionais.

Não é para ficar ligando

O Apple Pro Keyboard é completo: inclui o teclado numérico e as teclas F1 a F15, além de teclas de volume, Mute e Eject. Porém, com o fim do botão de força, não é mais possível ligar a máquina a partir do teclado. Para desligar, a combinação é Control Eject; para pôr o Mac para dormir, Option Control Eject. Para ligar, nada feito. Para quem não comprou um dos monitores novos, que possuem um botão de ligar que também atua na CPU, é "brochante".

Vento divino

Um dos sonhos de Steve Jobs é eliminar as ventoinhas dos Macs. Ele conseguiu isso nos iMacs e no Cubo. O G4 torre, com seu maior consumo de energia, ficou para depois; a ventoinha, ainda que discreta, não deixa você esquecer que a máquina está ligada. Em compensação, quando você bota o Mac para dormir, parece que o Shutdown foi acionado. É um silêncio só.

Finalmente, um Macintosh com um *cooler* tão grande quanto os de alguns PCs. Embaixo da carapaça de alumínio ficam os dois chips, lado a lado. Atrás, de pé, vemos a placa de vídeo ATI. A cor Graphite mudou: está um pouco mais escura que a dos primeiros G4.

Como dois e dois

Vamos agora falar de *processadores,* no plural. Os Macs duoprocessados existem; não há dúvida sobre isso. As fotos nestas páginas *são* de um deles (você reconhece a diferença externamente, pelo botão de ligar: o dos Macs Dual tem a luzinha branca em vez de colorida). Porém, ainda não existe – oficialmente – uma versão do nosso sistema operacional favorito que utilize o multiprocessamento. É, você leu isso mesmo: *o Mac OS 9 ignora completamente a existência do segundo chip e não tira proveito dele.* Então, pra que diabos adianta comprar um G4 Dual, se só *um* processador vai funcionar? Calma, muita calma. A coisa não é bem assim. Em primeiro lugar, ao lançar os Macs multiprocessados a Apple está preparando o terreno para o Mac OS X (não seria melhor o contrário...?), que terá suporte total aos duoprocessados.

Em segundo lugar, mesmo sem o OS X na mão já é possível aproveitar os "dois meninos" que ficam trabalhando dentro do gabinete cinza. Isso porque muitos dos softwares que exigem mais da máquina (Photoshop, SoundJam, Final Cut Pro, Logic Audio e Media 100, por exemplo) já utilizam por conta própria o segundo processador. Mas não o fazem completamente, de modo que isso não acarretará uma *dobra* de performance.

Se o seu principal programa de trabalho já está otimizado para o Dual, não hesite em comprar o seu agora

Multiprocessamento "em termos"

Tá confuso esse negócio, né? Vejamos essa história toda mais detalhadamente:

• O Mac OS 9 tem suporte a algo chamado *multiprocessamento assimétrico,* um esquema no qual o sistema operacional e a maioria dos programas rodam em um processador e ignoram o outro, mas alguns aplicativos específicos *podem* distribuir certas tarefas ao segundo. Como consequência, o ganho de desempenho é específico para cada um desses programas, e fatalmente ocorre um desequilíbrio de carga entre os processadores e o segundo chip passa a maior parte do tempo ocioso, sem ter com quem "brincar".

• No Mac OS X Beta, os programas não-multiprocessados podem trabalhar em um ou no outro processador (não em ambos ao mesmo tempo). Os softwares preparados para o multiprocessamento distribuem as tarefas entre os processadores sob a orientação do sistema operacional, que permanentemente verifica qual chip está menos "carregado". Assim, há um balanceamento mais equitativo entre os chips. Se você não planeja usar o Mac OS X Beta ou se os programas que você usa não são multiprocessados, um G4 Dual não vai representar um ganho de performance muito grande em relação a um G4 monoprocessado. Entretanto, note que no OS X será possível rodar muito mais programas com menor perda de performance, mesmo que alguns deles não sejam compatíveis com multiprocessamento, uma vez que podem rodar em um ou em outro chip. Isso é interessante para quem trabalha com muitos programas abertos ao mesmo tempo.

• O Mac OS X final terá o *multiprocessamento simétrico,* que distribui por igual a carga de processamento entre os chips, incluindo todos os recursos do próprio sistema, que será nativamente compatível com o multiprocessamento. Ou seja, quando o X chegar para valer é que os dois chips G4 encravados nessas máquinas vão mostrar realmente a que vieram.

Ficha técnica

	G4 Dual 450	G4 Dual 500
Processadores	PowerPC G4 450Mhz	PowerPC G4 500Mhz
RAM	128 MB (até 1,5 GB)	256 MB (até 1,5 GB)
Backside cache	1 MB a 225 MHz	1 MB a 225 MHz
Drives	30 GB Ultra ATA/66, DVD-ROM	40 GB Ultra ATA/66, DVD-RAM
Placa de vídeo	ATI RAGE 128, AGP 2x, 16 MB	
Portas	2 FireWire, 2 USB	
Comunicação	Modem 56K, Ethernet 1000Base-T; pronto para o AirPort	
Preço	R$ 7.750	R$ 10.750

Podemos sentir o ganho de velocidade claramente ao rodar o Mac OS X Beta no G4 Dual e compará-lo com a performance do mesmo sistema num G4 com um processador só. Todas as operações do Finder e as animações do Aqua ficam sensivelmente mais rápidas e fagueiras, comprovando que o multiprocessamento e o Mac OS X combinam como goiabada com queijo. À medida que os programas forem saindo nativos para Mac OS X ou "carbonizados" (adaptados para rodarem no X e também no 9), a existência de dois processadores fará cada vez mais sentido. Softwares "carbonizados" serão mais estáveis, por causa do sistema de proteção de memória do OS X, e também saberão aproveitar o multiprocessamento de cara. A Apple diz que mesmo os softwares para o Mac OS 9 compatíveis com multiprocessamento tirarão vantagem dele rodando no ambiente Classic do OS X. Pode até ser verdade, mas quando rodamos o Photoshop 5.5 (com o plug-in de suporte a multiprocessamento fornecido pela própria Apple) no beta público do X, o que vimos foi a performance do programa ficar três a quatro vezes menor.

Photoshop

Os testes de multiprocessamento feitos com o Photoshop no Mac OS 9 foram os mais animadores. Em comparação a um G4 450 MHz com apenas um processador, a dupla dinâmica mostrou mais serviço, apresentando melhorias de performance variadas de acordo com a tarefa realizada. Fizemos os testes com e sem o plug-in de suporte a multiprocessamento que acompanha o G4 Dual. Algumas tarefas, como as distorções Rotate e Twirl, ficaram cerca de 20% mais rápidas. Porém, de modo geral, os ganhos não foram relevantes. Isso acontece porque, nas versões mais recentes, o Photoshop já possui componentes otimizados para rodar em vários processadores *(ver box).* Por outro lado, ao comparar os resultados entre o G4 450 MHz Dual e um G4 450 MHz "solteiro", vemos que a melhoria de performance é mais uniforme: de 20% a 30%. ▶

Programas otimizados

AfterEffects	Adobe
Computer Cinema 4D	Maxon
Final Cut Pro	Apple
LightWave 6	NewTek
Logic Audio Platinum	Emagic
Maya	Alias | Wavefront
Media 100 Suite	Media 100
MediaCleaner Pro	Terran Interactive
MPEG Power	Neuris
Photoshop	Adobe
Premiere	Adobe
Sorenson Video	Sorenson
SoundJam MP	Casady & Greene

Logic Audio e SoundJam

Outro software que participou de nossos testes foi o sequenciador/editor de MIDI e áudio Logic Audio Platinum, da Emagic. Comparamos a versão 4.5.1, que suporta multiprocessamento, com a 4.3, que só reconhece um chip. Como metodologia de teste, decidimos escolher um plug-in que exigisse bastante poder de processamento (no caso, o reverb Platinum Verb) e ver quantos deles poderiam funcionar ao mesmo tempo. Resumindo: conseguimos abrir 13 plug-ins simultâneos na versão multiprocessada contra 12 da outra versão, o que se traduz em uma melhora entre 8% e 10%. Não é muita diferença, mas já é alguma coisa.

O Dual só vai demonstrar o seu poder total com o Mac OS X

Os testes com o SoundJam 2.5.1, que também suporta multiprocessamento, revelaram algo surpreendente: a versão 2.1 criou arquivos MP3 mais rapidamente no G4 Dual do que a versão que deveria ser mais rápida – sabe-se lá por que.

Concluindo

Existem diferentes maneiras de se olhar os novos Macs multiprocessados. Uma delas é imaginar que o G4 Dual só foi criado por causa da incapacidade de a parceria Apple/Motorola oferecer, até agora, chips que atinjam velocidades de clock similares às dos processadores Intel *(ver Tid Bits desta edição)*; ou seja, "já que não podemos oferecer gigahertz num processador, vamos somar os megahertz". Até aí tudo bem, mas essa soma de um mais um só vai dar certo no Mac OS X. No OS 9, a soma do todo é, infelizmente, menor do que as partes. Por outro lado, um G4 Dual pode ser um bom investimento para quem planeja estar pronto para usar o Mac OS X quando estiver pronto, em algum momento do ano que vem. Enquanto isso não acontece, o Mac multiprocessado funcionará de modo parecido a um modelo de apenas um processador de mesmo clock. Mas vamos botar de outra forma: digamos apenas que o G4 Dual é um computador para quem pensa a médio/longo prazo. Mas é bom que o Mac OS X faça valer esse investimento... **M**

MÁRCIO NIGRO
Não trocaria o seu G4 Dual por um Cubo.

Multiprocessamento no Mac: de volta para o futuro

Escrevo isto num Genesis MP 524 – um clone do Power Mac 9500, lançado há vários anos com quatro processadores 604 de 132 MHz. Na época, a fabricante Genesis, com a ajuda da Apple, desenvolveu um conjunto de bibliotecas que permitia a certos aplicativos perceberem que havia mais de um processador instalado e aproveitarem os adicionais para certas funções.

O sistema era a versão 7.5.3, que já tinha um certo suporte a tarefas múltiplas dentro de um mesmo aplicativo. O Thread Manager permitia rodar tarefas cooperativas – que se revezavam na execução em pontos que elas próprias determinavam – e tarefas preemptivas, que eram periodicamente interrompidas e revezadas pelo próprio sistema. Infelizmente, outras partes do Mac OS não tinham sido escritas com essa possibilidade em mente e assim, as tarefas preemptivas tinham restrições extremas ao seu funcionamento; basicamente só podiam realizar tarefas de processamento interno e não podiam requisitar memória, escrever na tela nem acionar periféricos. Por outro lado, as tarefas cooperativas tinham muito menos restrições, mas seu desempenho era limitado pelo modelo cooperativo, que era compartilhado pelos aplicativos.

Para simplificar as coisas, a Genesis implementou o acesso às múltiplas CPUs dos seus sistemas em cima do modelo preemptivo, impedindo ainda o uso da memória virtual. Assim, os únicos beneficiados pela potência de processamento foram aplicativos que realizavam grande quantidade de cálculos. Junto com o sistema veio um aplicativo que gerava imagens fractais com uma velocidade espantosa e um plug-in para os filtros do Photoshop. Mais tarde, surgiram plug-ins para o Adobe Premiere, uma versão multiprocessada do StrataVision... e só. Quando, pouco depois, a Apple decidiu acabar com os clones, adquiriu a biblioteca da Genesis e colocou-a na gaveta... ou assim todos pensávamos.

MP oculto no sistema

No entanto, melhorias foram aparecendo depois de uma pausa. Começando com o Mac OS 8.6, parte do suporte a multiprocessadores foi migrando do Thread Manager para o *NanoKernel,* um nível mais básico do sistema onde era implementado, por exemplo, o suporte à memória virtual. Removida essa restrição, surgiu um novo bloco de rotinas chamado "Multiprocessing Services", que nas suas versões mais recentes – em especial no Mac OS 9.0.4 – permite o acesso de rotinas preemptivas a várias funções do sistema operacional. Paralelamente, o Finder e (muito discretamente) outros componentes, como o Open Transport, começaram a rodar tarefas múltiplas usando os novos recursos.

Bom, tudo isso funciona razoavelmente com um único processador e apenas permite um melhor gerenciamento aos programadores que querem fazer várias coisas simultaneamente no mesmo aplicativo. A coisa fica interessante para quem compra os novos Macs com duas CPUs, porque os aplicativos que se valem dos Multiprocessing Services automaticamente usam a CPU adicional se ela estiver ociosa. Assim, o Adobe Photoshop moderno, sem necessidade de um plug-in especial, já distribui seus cálculos entre dois processadores.

No entanto, se você estiver rodando dois ou mais aplicativos que não usam Multiprocessing Services, nada feito; o chaveamento entre aplicativos continua sendo cooperativo e portanto só é usada a primeira CPU. Por isso, o suporte do Mac OS 9 continua sendo simplesmente "MP" (o correto seria AMP, ou *Asymmetric Multiprocessing).*

O Mac OS X, no entanto, tem suporte embutido a SMP *(Symmetric Multiprocessing)* graças à sua implementação do kernel Mach, que naturalmente roda múltiplas tarefas preemptivas, e – pelo isolamento dos espaços de endereçamento e da filosofia dos serviços de sistema – distribui automaticamente essas tarefas entre vários processadores. Como não haverá processamento cooperativo (desconsiderando a caixa de compatibilidade para aplicativos antigos), quase tudo vai se beneficiar com o multiprocessamento. Claro que aplicativos que aderem ao velho esquema de fazer uma coisa de cada vez não poderão rodar em duas CPUs ao mesmo tempo, mas pelo menos esse aplicativo ocupará apenas uma delas, estando a outra livre para o sistema operacional ou aplicativos mais versáteis.

Enquanto isso, meu velho Genesis há anos teve sua placa com quatro CPUs substituída por um único G3 de 300 MHz, que tinha velocidade equivalente para o Photoshop. Estão saindo placas G4 múltiplas compatíveis com ele, mas acho que aí a limitação do barramento de apenas 40 MHz vai se fazer sentir... Provavelmente, vou ter que aderir à nova geração. *C'est la vie.*

RAINER BROCKERHOFF

Troca-troca na rede

A moda agora é fazer amigos, trocar músicas e bater papo na Net

Uma nova onda tomou conta da Internet nos últimos tempos. Tudo começou com o ICQ, que mostrou que era possível a qualquer um encontrar seus amigos na rede. Depois o Napster trouxe a revolução, permitindo a você dar uma olhada no HD dos outros e puxar umas musiquinhas. A indústria fonográfica não gostou nem um pouco. Mas aí, como dizia o Major Nelson, o gênio já havia saído da garrafa. Logo, logo, surgiram dezenas de programas para você trocar qualquer coisa com qualquer pessoa no mundo. Claro que para Mac já existia o Hotline (www.bigredh.com) faz tempo, mas isso é só mais uma prova do pioneirismo dos macmaníacos.

A explosão do MP3

Primeiro apareceu a Internet. Então apareceu um formato de compactação de arquivos de música chamado MP3. E, depois, apareceu um carinha chamado Shawn Fanning que inventou um programa chamado **Napster**. Uma explicação rápida para quem chegou agora de Saturno: o formato MP3 conseguiu reduzir drasticamente o tamanho dos arquivos de música (uma música de 4 minutos em estéreo sem compressão fica com cerca de 40 MB, e depois de "traduzido" para o formato MP3 a mesma música pode ficar com uns míseros 4 MB, ou menos), o que serviu como uma luva para quem queria trocar arquivos de música pela Internet – em questão de minutos você consegue baixar várias músicas com uma conexão de boa qualidade. Mas no começo era meio complicado achar músicas de artistas conhecidos na Internet: você podia tentar alguns sites "clandestinos" que tinham músicas piratas, ou ir até sites (como o mp3.com) que mantinham músicas disponíveis para download de artistas que concordavam em entregar sua música de graça (raramente existia algum de nome que concordava com isso), ou então tentar achar música nos Hotlines da vida ou até mesmo pedir para algum amigo seu mandar por email. De qualquer forma, era complicado achar uma determinada música na hora que você quisesse.

Mas tudo mudou violentamente quando o Napster entrou em cena: você encontra virtualmente qualquer música na hora que quiser. A simplicidade é tanta que você só precisa colocar o nome do artista e o nome da faixa do álbum para achar o que quer. Resultado imediato: o Napster começou a ser proibido em universidades e empresas americanas por causa do uso gigantesco de banda de conexão, e pelo tempo que as pessoas perdiam na frente desse viciante *hobby* que é baixar músicas e organizar sua coleção de MP3s. Consequência imediata: a indústria musical ficou enfurecida diante de um futuro que se desenhava, em que muitas pessoas deixariam de comprar CDs de seus ídolos se pudessem baixar de graça o que quisessem e pudessem gravar seus próprios CDs personalizados ou ouvir MP3s em aparelhos semelhantes aos Walkmans. A coisa ficou tão fora de controle que era possível baixar um CD inteiro de um artista mesmo antes de seu lançamento.

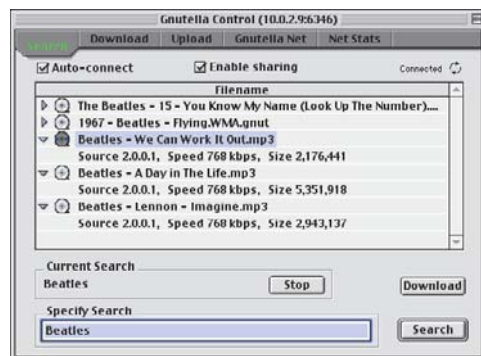
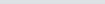
MP3 Rage

Realmente, uma revolução sem precedentes havia se iniciado e assim forçado uma radical discussão entre a indústria de entretenimento, artistas e fãs. E para piorar a situação, um dado mais controverso: o Napster não se utiliza de servidores especializados: ele procura MP3s nos computadores dos usuários, ou seja, no meu, no seu, no do cara que está agora com o Napster ligado em sua casa no Alabama. Isso impossibilita todo e qualquer controle sobre a troca de arquivos, mesmo porque ele envolve pessoas comuns e não empresas ou alguém que queira ganhar dinheiro com isso. Não demorou nada para que clones para Mac surgissem, suprindo a demora da Napster em fazer uma versão para nossa plataforma. Primeiro apareceu o **Macster**, que acabou ganhando a maioria dos Macs simplesmente por ser o único na praça, e depois o **Rapster**, que apesar de aparecer mais tarde conquistou uma legião

Napster

Rapster

de fãs por funcionar melhor e ter uma cara mais amigável. O que todas as milhares de pessoas que saíram a cata do tal programa (e fizeram dele um recorde de download do site VersionTracker.com) não sabiam é que o Rapster veio de um país perdido no meio da América do Sul (yesss! o Rapster é feito aqui por estas *terras brasilis!*). E só agora chegou a versão oficial do Napster para Mac, que na verdade é o Macster (que não existe mais) com algumas mudanças cosméticas. O funcionamento de todos eles é igual: você cadastra um nome de usuário e uma senha e pode se conectar a servidores Napster. A partir daí você procura a música que quer e baixa, se utilizando de filas de download e até podendo conversar com outros usuários de Napster ou entrar em suas listas de MP3s.

E tem também o **MP3 Rage**, que além de fazer o que os outros dois fazem, ainda tem várias ferramentas para catalogar, organizar, renomear, mudar tags, encontrar e tocar arquivos MP3. Com certeza uma boa escolha. (Dica: para baixar músicas mais rápido e com mais qualidade, procure sempre *bit rates* maiores e velocidades de *ping* mais baixos.)

Mas é claro que depois de muita discussão chegou-se ao consenso de que para que a indústria musical e os artistas não saiam prejudicados, qualquer pessoa que acessar o Napster terá que pagar uma taxa (fruto do acordo com a gigantesca BMG). O que pode acontecer de agora em diante é que, mesmo com a taxa, os usuários existentes continuem a usar o Napster, ou então migrem para outro sistema gratuito (já existem vários), mesmo que opere nos "subterrâneos" da Internet. Enquanto nada é definido, baixe um desses três programas e comece ou aumente sua coleção de músicas.

Trocando arquivos

Mesmo se a união com as grandes gravadoras levar o Napster pro brejo, não haverá motivo para desespero – pois teremos sempre métodos alternativos, como o **Gnutella**. Trata-se de uma sistema de compartilhamento de arquivos que não é baseado em um único servidor (todo cliente também é servidor) e que não tem dono, por ser um padrão aberto. Utilizando um software cliente, você espalha a sua pesquisa por computadores espalhados pela Internet e o resultado aparece em sua telinha. Esse é o chamado sistema P2P *(peer-to-peer)* ou, numa tradução livre, de usuário para usuário. Como o Gnutella é um sistema de protocolo com o código fonte aberto, ou seja, pode ser modificado e redistribuído na rede de graça, não será possível qualquer advogado ou agentes do governo processarem quem usa (ou quem criou) o Gnutella.

Furi

O **Mactella** é o único cliente nativo para o sistema Gnutella. O software ainda está em fase beta e permite basicamente que você faça downloads, uploads e buscas de arquivos. Porém, está faltando ainda dar uma boa lapidada na interface (não é possível redimensionar a janela, por exemplo) para torná-lo mais simples de usar. A outra opção é o **Furi**, um cliente Gnutella baseado em Java que, por essa razão, pode ser um pouco (ou muito) lento para iniciar (coisas do Java), dependendo do modelo de Mac.

Em compensação, oferece mais recursos do que o Mactella (como a possibilidade de fazer chat).

O problema desses clientes Gnutella é que não são tão intuitivos como um browser. Como existem vários servidores espalhados, é preciso dizer ao programa quais os servidores que você quer acessar. Por isso, indicamos o Mactella e o Furi para usuários mais experientes. Além disso, muitas vezes a rede é lenta ou é impossível baixar o arquivo desejado. Para completar, a grande vantagem do Gnutella é que você não está limitado apenas a arquivos MP3. Por outro lado, como esses clientes de Gnutella para Mac são muito recentes, ainda não é possível encontrar uma boa quantidade de arquivos específicos para Mac.

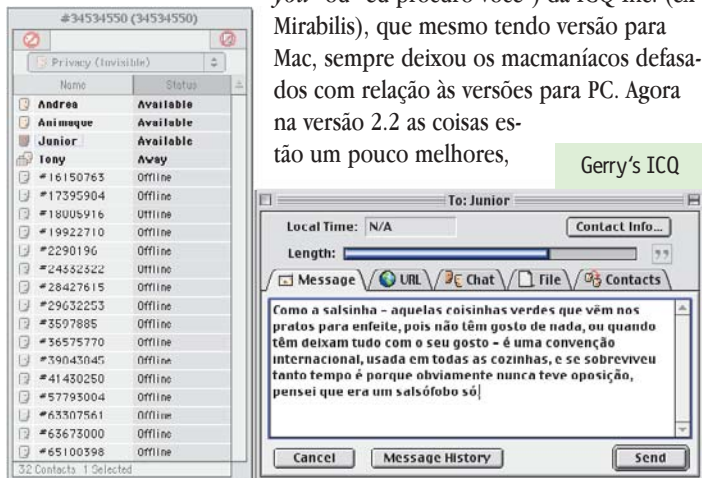
Mactella

O **Scouter** é um meio termo entre o Napster e o Gnutella. É a versão para Mac do Scour Exchange, programa de compartilhamento de música, vídeo e imagem extremamente popular entre os usuários de Windows. Usar o Scouter é muito semelhante a mexer com o Napster, com a diferença que também é possível encontrar, além de áudio, filmes e imagens em uma base de dados com dezenas de terabytes (maior que a do Napster). E o melhor, os resultados de uma pesquisa não ficam restritos a apenas 100 arquivos como nos Napsters da vida; um boa busca pode trazer mais de 1500 itens. Além disso, o programa é bem pequeno, é capaz de continuar downloads interrompidos e suporta redes com *firewall*.

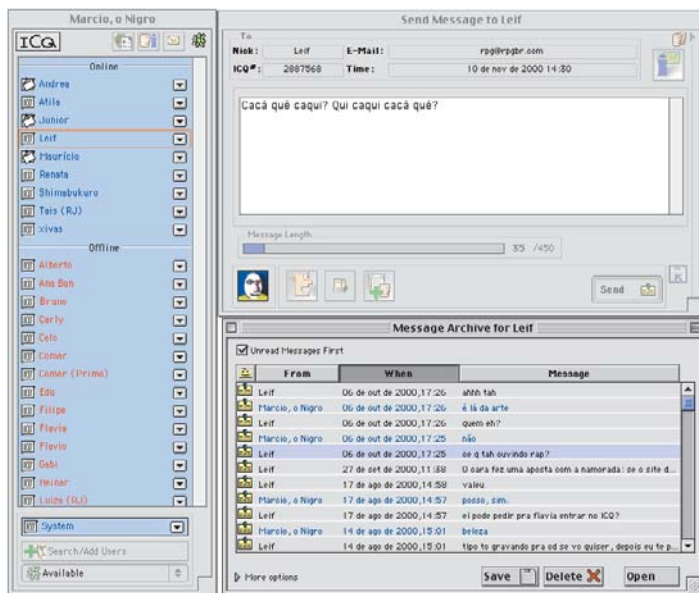
Scouter

Sua galera online

Verdadeira febre dos internautas, os mensageiros instantâneos viraram mania de quem curte um bate-papo pela rede. Esses programas funcionam assim: você cadastra um nome, dá seus dados (sexo, idade, país) e fica online. A partir daí você consegue achar pessoas que tenham o mesmo programa e pode bater papo em tempo real com elas (é possível procurar um amigo seu através do nome ou email), desde que essas pessoas estejam online também – você pode ainda ver quando uma pessoa está ou não está disponível para uma conversinha. O precursor de toda essa mania foi um programa chamado **ICQ** (pronuncia-se *"I seek you"* ou "eu procuro você") da ICQ Inc. (ex-Mirabilis), que mesmo tendo versão para Mac, sempre deixou os macmaníacos defasados com relação às versões para PC. Agora na versão 2.2 as coisas estão um pouco melhores,

Gerry's ICQ

com coisas como um histórico para arquivar o que você fala com cada um dos seus amigos e a possibilidade de mandar uma mensagem para vários contatos ao mesmo tempo. O único problema da versão 2.2 é que os contatos que usam PC só vão ver corretamente a acentuação se tiverem o ICQ 2000.

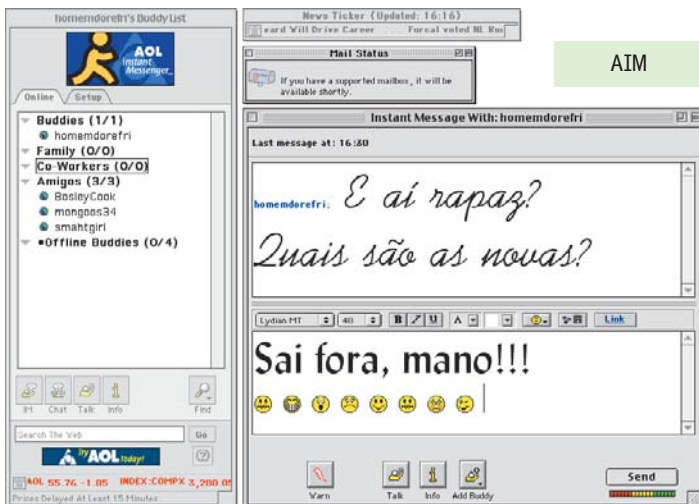
O **Gerry's ICQ**, por sua vez, apareceu na época em que o ICQ de Mac da então Mirabilis estava na idade da pedra, oferecendo uma versão não oficial com muitas funções novas para os macmaníacos. Atualmente, já não há tantas diferenças entre os

Odigo

ICQ

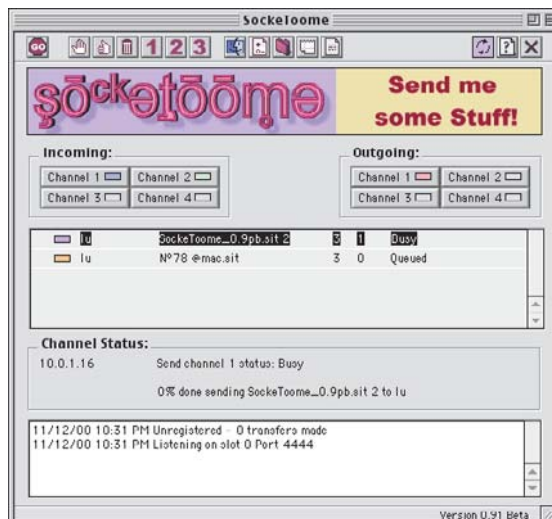
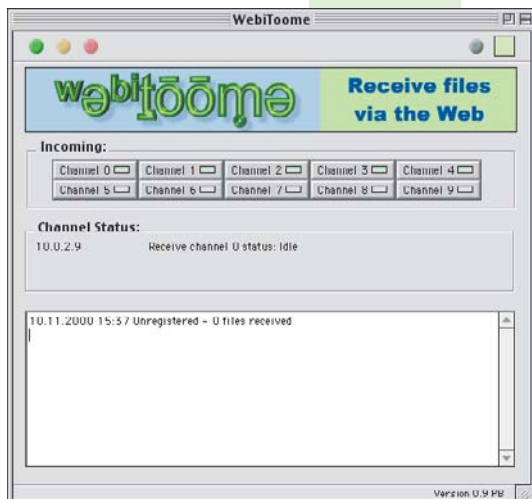
dois softwares, embora o Gerry's ICQ tenha uma interface mais simpática, oferecer a opção de trazer a mensagem recebida para primeiro plano e outras diferenças sutis.

Já o **AOL Instant Messenger** é o mensageiro instantâneo mais utilizado da face da Terra, com mais de 40 milhões de usuários em todo o mundo. No Brasil, não é o preferido da galera porque a America Online demorou para chegar aqui e o ICQ (que também é da AOL) já tinha conquistado um bom terreno. O AIM oferece como diferencial a possibilidade de os usuários se comunicarem por voz, coisa que nenhum outro programa do gênero faz. Além disso, tem uma série de recursos interessantes como um aviso que alerta um usuário quando está sendo inconveniente, a possibilidade de criar grupos de contatos e ainda alguns emoticons (carinhas) prontos para ser inseridos nas mensagens.

Por fim, o **Odigo** é o programa mais recente de todos os que mencionamos e, provavelmente, o melhor para fazer novas amizades virtuais. Com ele, é possível procurar usuários por assuntos de interesse, idade, sexo e por idioma. Ainda é possível utilizar os parâmetros de busca para encontrar sites de seu interesse. A versão 1.2 é compatível também com os usuários de ICQ, bastando para isso baixar o plug-in de 751 KB do site da Odigo. Assim, você poderá combinar os seus contatos de ICQ e de Odigo num mesmo programa.

AIM

FTP sem servidor

Estes dois sharewares da Black Diamond ainda estão em fase beta, mas são bem interessantes para quem quer trocar arquivos via Internet. O **Webitoome** é um pequeno servidor Web que você coloca em seu Mac para aceitar ações HTTP POST. Digite as informações de seu site FTP de modo que você possa atualizar a página "send me file" com seu número de IP e dizer aos usuários que você está online e pronto para receber arquivos. Só é preciso fornecer a URL a seus amigos e clientes da página, que pode estar em qualquer servidor Web. Assim, uma pessoa pode lhe mandar arquivos diretamente para seu computador a partir de qualquer browser. O Webitoome suporta até dez transferências simultâneas.

Já o **Socketoome** é um software para transferência de arquivos via Internet no estilo computador-para-computador (o tal do *peer-to-peer*) direto, sem necessidade de uploads, transmissão via FTP ou servidores centrais, o que garante mais privacidade. O programa é relativamente fácil de configurar, recupera automaticamente transferências interrompidas, pode receber até três arquivos simultaneamente enquanto envia outros quatro e também converte para o formato MacBinary quando necessário. O valor de registro dos dois programas é US$ 20.

Socketoome

Webitoome

E a melhor notícia é que quem fez a maioria desses programas não foi nenhuma empresa grande de gente chata, e sim um punhado de gente que, assim como você, estavam de saco cheio da mesmice da Internet. Ou seja: mesmo que as grandes corporações decidam comprar e ditar regras com esses softwares, sempre existirão pessoas de saco cheio inventando coisas legais. **M**

DOUGLAS FERNANDES

douglasf@mac.com

Enfim conseguiu marcar suas férias.

*colaborou **Márcio Nigro**

Onde encontrar

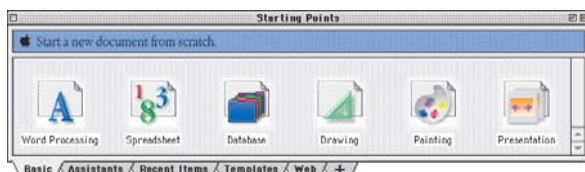
AIM 4.2	2,6 MB	www.aol.com/aim/macbeta.html
Furi v0.6.4	3 MB	http://homepage.mac.com/macgnutella/furi.html
Gerry's ICQ d44.1	700 KB	http://homepage.mac.com/gerrysicq/download.html
ICQ 2.2	1,9 MB	www.icq.com/download/step-by-step-mac.html
Mactella 0.9.8	567 KB	www.cxc.com
MP3 Rage 2.8	842 KB	www.chaoticsoftware.com/ChaoticSoftware/ProductPages/MP3Rage.html
Napster 1.0b1	1,3 MB	www.napster.com/mac
Odigo 1.2	3,5 MB	www.odigo.com/mac
Rapster 1.0b13	1,1 MB	www.macnews.com.br/overcaster/products/rapster.html
Scouter 1.0b3	161 KB	www.gerrit.net/scouter
Sockitoome	1,2 MB	www.ziggy.speedhost.com
Webitoome	1,2 MB	www.ziggy.speedhost.com

Conheça melhor o AppleWorks 6

O processador de texto mais bonito da plataforma Mac

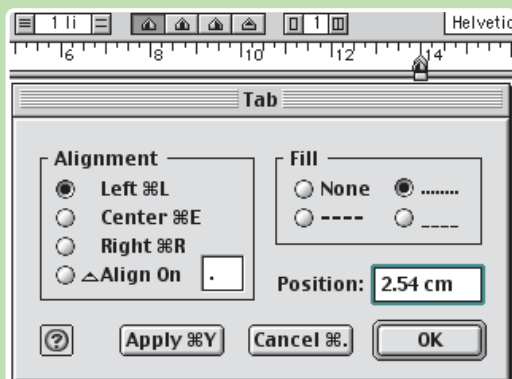
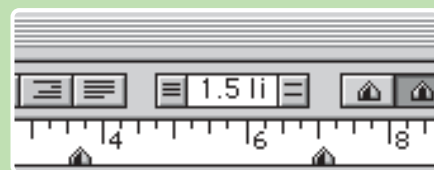
Desde os primórdios da informática, as pessoas enxergam os computadores principalmente como um substituto da máquina de escrever – não importa o assunto ou o tema. Com o tempo, ele acaba se tornando uma ferramenta mais versátil para outros usos, como a Internet, mas quem nunca deu essa desculpa quando comprou seu velho amigo de guerra, que atire a primeira pedra.

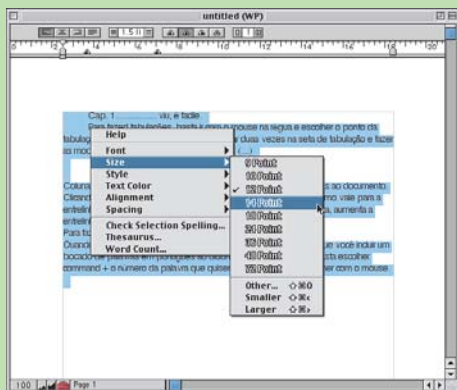
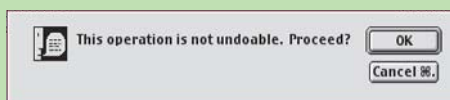
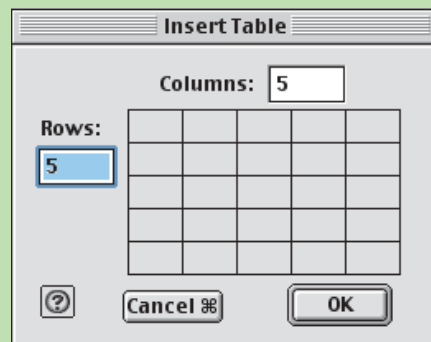
As opções de processadores de texto para Mac são várias, cada uma delas apresentando funções das mais diversas e complexas, tendo preços bem diferentes. Isso sem contar os SimpleTexts da vida, que vêm com o sistema mas não têm recursos muito, podemos dizer, profissionais (na verdade, além de negrito, itálico, sublinhado, tamanho e estilo de fonte... mais nada!). Atualmente, os Macs estão sendo vendidos com o chamado "pacote de produtividade" AppleWorks, que tem um processador de texto com algumas funções bem legais.

A última versão do AppleWorks, a 6.0, passou por uma boa reforma visual e estrutural: além de ser o primeiro programa grande "carbonizado" (pronto para rodar no Mac OS X), ele possui uma característica "herdada" do Office, o famoso Microsoft Office First Run, que é obviamente chamado de AppleWorks First Run. Se você realizar um *clean install* ou algo parecido, o First Run é capaz de consertar o estrago e reinstalar o que possa ter sido apagado. Como nas antigas encarnações do ClarisWorks, ele abre uma barra flutuante chamada Starting Points, ou seja, o ponto de partida para todos os programas que compõem o pacote: processador de texto, planilha eletrônica, banco de dados, apresentação, pintura e desenho. Para escolher um deles, basta clicar uma vez no ícone correspondente na barra (redesenhados e extremamente elegantes) e começar a trabalhar.

O processador de texto do AppleWorks não é cheio de firulas. Na verdade, ele é bem básico, seguindo a filosofia Claris (para os leigos *claris*=clareza em latim) com as funções mais comuns de qualquer outro de sua categoria: faz negrito, itálico e sublinhado (dã...), formatação do texto em colunas, tabelas, insere imagens, filmes de QuickTime, sendo que a integração com o QT é elevada à enésima potência, com tradução de texto e gráficos etc. Alguns botões importantes, como o de mudar fonte e seu tamanho, salvar, abrir arquivo, entre outros, não estão na barra flutuante do software (cada um dos aplicativos do AppleWorks tem uma barra diferente com as funções mais usadas em destaque); então, é preciso ir até o menu e escolher os comandos com o mouse ou então personalizar a barra, adicionando os botões que você quiser (Edit ▸ Preferences ▸ Button Bar).

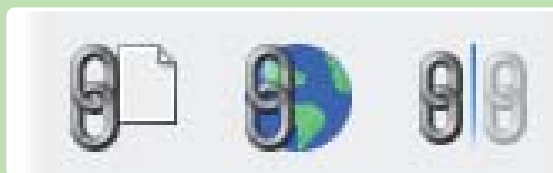
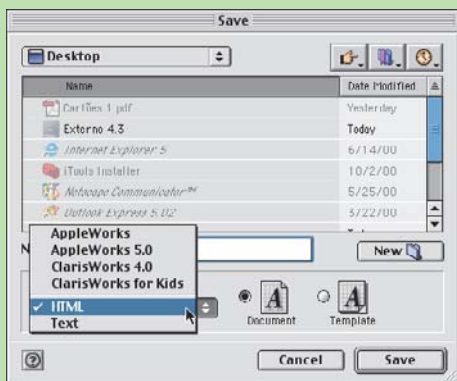
12 dicas para saber tudo sobre o AppleWorks

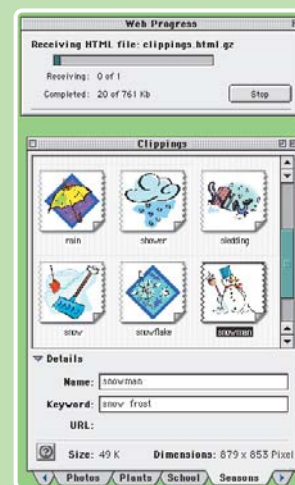
Usar o processador de texto do AppleWorks é como usar qualquer outro programa com essa função, mas algumas dicas podem agilizar certos processos e também facilitar a vida de quem está começando agora a mexer no programa. Vamos a elas:

1 Para criar uma tabulação específica, basta clicar na régua superior no local onde você quer colocar o ponto de tabulação. Para modificá-la, clique duas vezes no símbolo de tabulação na régua e escolha a nova medida – inclusive pode-se criar preenchimento de tabulação com pontos, traços etc.

2 Na barra logo acima da régua, temos dois conjuntos de botões com números entre eles; um é para aumentar a entrelinha (os espaços entre cada linha do texto) e o outro para criar colunas. Quando se aperta o botão da direita, aumenta-se a entrelinha ou a quantidade de colunas; o da esquerda, faz o contrário.

3 Para inserir uma figura ou um filme QuickTime, basta arrastar o arquivo diretamente do desktop ou da pasta onde ele está para a página do processador de texto. Para centralizar ou posicionar a imagem, pode-se usar a barra de espaços ou uma das opções de formatação de parágrafo (a imagem ou o filme se comporta como se fosse uma letra). Para redimensionar (alterar o tamanho), use o mouse: clique no canto inferior da figura e arraste-a para o tamanho desejado. Se você clicar apertando a tecla Shift, ela será redimensionada proporcionalmente. Para mudar de posição, clique com o mouse e arraste-a até o ponto de inserção desejado.

4 Para acessar rapidamente certas funções de formatação, como tamanho da fonte, parágrafo, ou então a correção ortográfica, basta selecionar o texto e Control-clicar e o menu contextual será acionado.

5 Cuidado com certas funções, pois elas não têm como ser desfeitas depois. Um exemplo: para colocar em ordem alfabética um texto, clique o botão Sort Paragraph (que fica ao lado do botão de ocultar caracteres invisíveis). Depois de selecionar como será feita a classificação, o AppleWorks avisa que aquela função não poderá ser desfeita depois – perguntando se você tem certeza de que quer fazer isso.

6 Para colocar uma tabela no meio do texto, basta ir em Table ▸ Insert Table e inserir a quantidade de colunas (*columns*) e linhas (*rows*) que a tabela deverá conter. Depois, coloque os dados (o Tab não funciona para ir de uma coluna a outra). Para escolher o tipo de linha de contorno da tabela, clique com o mouse sobre uma delas e Control-clique, ativando o menu contextual, e escolha a opção desejada.

7 Para criar um modelo de documento, siga os seguintes passos: abra um novo arquivo, escolha o tamanho e a fonte que você utilizará, mude as margens e as tabulações como quiser e depois salve o arquivo (sem digitar nada) com o nome AppleWorks WP Options na pasta Templates dentro do folder do programa. Feche o documento (não precisa salvar as modificações).

8 Para criar um link dentro do texto para um outro documento ou para um site da Internet, selecione o texto que você pretende usar, crie no botão Link Document ou Link Internet e, na caixa de diálogo, escolha o documento do AppleWorks que pretende ligar ou então o endereço da Internet.
O AppleWorks automaticamente muda a cor do texto e o sublinha, transformando a seleção num link.

9 Enquanto estiver editando o texto, para desligar os links que você criou selecione o texto e clique o botão que liga e desliga Links. Isso facilita o trabalho e evita abrir documentos ou o browser sem querer.

10 Para criar uma página de Internet sem ter que saber linguagem HTML, escreva o texto, insira as imagens, gráficos ou filmes que você pretende usar, crie os links necessários e salve o arquivo como página de HTML no menu pop-up da caixa de diálogo Save As. Aviso: algumas formatações, como as de colunas, não são salvas neste formato.

11 A Apple mantém no site dela um conjunto superbacana de modelos (*templates*) e também um jornalzinho (*newsletter*) com dicas para o AppleWorks. Para acessar, na barra Starting Points, clique na aba Web e espere o Mac conectar com a Internet. Depois, basta clicar no ícone que o software abre uma página HTML com os modelos. São várias opções (escritório, casa, para crianças etc). Escolha a que mais lhe agrada, faça o download (basta clicar no link) e depois salve o arquivo no seu HD.

12 Na linha de coisinhas para pegar na internet, você pode baixar clip arts variados diretamente da Apple de uma maneira elegantésima com um mecanismo de busca com uma aparência bem similar a do Sherlock.

Encontre o caminho

Existem ocasiões em que você precisa escrever o caminho de um arquivo (*pathname*) – algo do tipo iMac HD ▸ System Folder ▸ Extensions ▸ Sounds – para direcionar alguém para algum documento específico num servidor, por exemplo. Embora seja possível escrever o caminho na mão, o Sherlock oferece um método melhor. Rode o programa e digite o nome do arquivo desejado (se estiver num volume remoto, este tem que estar montado e selecionado no Sherlock); realize a busca; clique no documento da janela de resultado; aperte a tecla Tab até que a persiana inferior seja iluminada, e pressione ⌘C para copiar. Com isso, o pathname estará armazenado no Clipboard e pronto para ser colado em qualquer lugar. O separador padrão no Mac OS é dois pontos (:).

Chega de Command-Tab

Se você não quer utilizar a combinação ⌘Tab para trocar entre aplicativos no Mac, vá ao Help Center (Tecla Help no Finder); procure por "Application Switcher"; encontre o link onde se lê Switching between open programs ; depois de clicá-lo, role a página até ver o link "*Help me modify the keyboard shortcuts*". Uma série de perguntas vai aparecer para ajudá-lo a personalizar o atalho de teclado.

Reconstruindo o Zip

De repente, você descobre que quando reconstrói (dá Rebuild) o desktop de seu Power Mac G3 segurando as teclas ⌘ e Option durante o startup, o disco Zip inserido no drive não monta. Isso acontece porque essa sequência de teclado desabilita a extensão Iomega. Para contornar tal situação, tente isso:

1 Espere até que as extensões tenham sido carregadas, antes de pressionar as teclas.

2 Rode o programa Iomega Guest, e o disco Zip será montado.

110 ou 220?

Num país como o nosso, em que a voltagem da rede elétrica varia de região para região, alguém vai querer saber onde está o seletor de voltagem dos Macs. A verdade é que a maioria dos Macs fabricados nos últimos 12 anos são capazes de operar entre 100 e 200 volts e 50 e 60 Hz. Só alguns modelos muito antigos e os novos G4 com Gigabit Ethernet trazem a chavinha seletora.

Agora, lembre-se que o mesmo nem sempre acontece com seus periféricos; antes de ligar uma impressora, scanner, drive externo ou qualquer equipamento com fonte própria de alimentação, cheque sempre a voltagem.

Como fazer upgrade

Se você precisa de ajuda para realizar upgrades em seu Cubo ou G4 (multiprocessado ou não), vá direto a este endereço:

www.info.apple.com/support/cip/index.html

A Apple fornece tutoriais em QuickTime e PDF, mostrando como instalar RAM, HDs e placas AirPort, assim como drives Zip e DVD-RAM, modems e placas de vídeo ou SCSI.

Mande sua dica para a seção **Simpatips**. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da Macmania.

Se ligue no USB

Produtos da Xircom conectam praticamente qualquer coisa ao seu Mac

Quem tem um Mac com porta USB e possui muitos periféricos para conectar pode se enroscar em dois problemas básicos:

- Como ligar tudo ao mesmo tempo?
- Como utilizar equipamentos que usem padrões de conexão mais antigos – SCSI, serial e ADB?

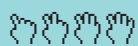
Para esses casos, a Xircom trouxe para os macmaníacos brasileiros a linha de hubs e adaptadores da Entrega, que por ela foi comprada recentemente (por isso é possível encontrar o mesmo produto com uma ou outra marca). Tivemos a oportunidade de conferir de perto quatro desses produtos: 7 Port USB Hub, Mac USB Dock, USB Mac Serial e USB Mac SCSI. Todos vêm com as cores translúcidas do iMac original (Bondi Blue); se você fizer questão, existem também nas outras cores.

É sempre bom lembrar que o uso de conversores é uma faca de dois gumes; por um lado, eles possibilitam o uso de equipamentos antigos com os novos Macs; por outro, podem ser uma fonte de incompatibilidades, devido à complexidade em se conciliar drivers e protocolos diferentes de transmissão de dados.

Felizmente, o site da Xircom/Entrega traz listas de compatibilidades e incompatibilidades de seus produtos com vários periféricos. Na dúvida, sempre é bom perguntar no local da compra se é possível testar o conversor e devolvê-lo em caso de incompatibilidade.

7 Port USB Hub

Um hub serve para conectar vários periféricos USB a apenas uma porta do seu Mac. Como o nome já diz, o 7 Port USB Hub permite que você plugue até sete dispositivos simultaneamente, enquanto as luzinhas frontais (LEDs) indicam quais portas estão em uso.

A caixa do produto inclui um cabo de conexão e a fonte de alimentação, que garante a energia necessária para todas essas traquitanas se comunicarem com seu Mac ao mesmo tempo. Para os usuários de iMac, a empresa recomenda conectar o dispositivo à porta USB livre do teclado. Tivemos problemas ao conectar um dos conversores da Xircom no hub da própria empresa. É recomendável plugá-los direto na entrada do Macintosh.

Preço: R$ 320

Pró: Pequeno e simpático

Contra: Fonte de alimentação é grande e desajeitada

Mac USB Dock

Esse produto chama a atenção por oferecer uma espécie de hub (com fonte de alimentação própria) que junta duas portas USB, uma serial e outra SCSI. A princípio parece ser a solução ideal para quem não quer abrir mão dos periféricos antigos como scanners, impressoras. No entanto, tivemos problemas para conectar alguns dispositivos à porta SCSI, ao contrário das outras portas que funcionaram corretamente. Outro aspecto negativo que notamos é que, quando ligávamos um PowerBook G3 500 MHz com o Mac USB Dock conectado, o sistema invariavelmente travava logo após o start-up. Para completar, em dois iMacs, ele simplesmente não funcionou, fazendo aparecer uma tela dizendo que o equipamento estava puxando muita energia pelo USBN, o que segundo a companhia pode ter sido causado por algum problema na fonte. No final das contas, ficou a impressão de que o problema estava com o aparelho testado, mas não foi possível obter outro da Xircom para realizar mais testes. O resultado foi estranho, pois os outros produtos da empresa funcionaram sem problemas. A Xircom, por sua parte, recomenda o uso de um driver USB para o dispositivo que será conectado à porta SCSI, o que nem sempre está disponível.

Preço: R$ 180

Pró: Boa idéia – em teoria

Contra: Porta SCSI tem limitações; serial não suporta LocalTalk, GeoPort nem MIDI

USB Mac Serial

Um pequeno e discreto adaptador para serial de nove pinos, que vem acompanhado de um CD para a instalações dos drivers apropriados. Não oferece suporte a LocalTalk, GeoPort ou MIDI, mas isso não é um problema exclusivo da Entrega; nenhum conversor USB-Serial oferece essa compatibilidade, até o momento. Funciona bem com modems, Palms, câmeras e algumas impressoras. Até mesmo um tablet Wacom funcionou com ele. No site da Xircom você encontra uma lista dizendo com quais aparelhos ele é compatível e quais nem adianta tentar plugar.

Preço: R$ 159

 Pró: Discreto e funcional

 Contra: Não suporta LocalTalk, GeoPort nem MIDI

USB to SCSI

Adaptador USB/SCSI já no padrão do Mac (DB 25) para ligar Zip Drives, scanners e drives externos. Tem luzinha para indicar quando está funcionando, inclui um CD para instalação dos drivers e um generoso cabo de 1,5 metro, que pode facilitar bastante a vida do usuário. E ainda traz uma extensão DB 25 para prolongar o cabo. Funcionou bem com Zip, HDs externos e com um scanner Agfa 1212. Isso não quer dizer que funcione com qualquer scanner. Consulte a lista de compatibilidades no site da Xircom. **M**

Preço: R$ 199

 Pró: Pequeno e discreto; cabo generoso

 Contra: Não funciona com alguns equipamentos SCSI

Onde encontrar

Red Network: 11-253-4006
Sed Magna: 11-3849-0905
Xircom: www.xircom.com.br

Faça sua lista de email

Monte seu próprio grupo de usuários de Mac

O email é o serviço mais utilizado na Internet. Através dele, você pode se comunicar rapidamente com pessoas do mundo inteiro sem ter de pagar selo nem impulso. Algumas pessoas ainda utilizam o email para conhecer outras pessoas que tenham um interesse em comum. Por esse motivo, o serviço de *mailing lists* (listas de email) é altamente utilizado no mundo inteiro.

Para os usuários de Mac, listas de email são uma mão na roda. Afinal, o interesse em comum já existe: o Mac. A partir daí, é possível criar listas sobre qualquer tema, de desenvolvimento de programas a uma lista dos macmaníacos de Jenipapo D'Oeste.

Pensando nisso, resolvemos publicar este tutorial sobre um dos mais utilizados sistemas gratuitos de listas do mundo, o eGroups. E decidimos colocar no nosso site uma área dedicada às listas de Mac brasileiras. Seguindo este tutorial, você poderá criar e administrar sua própria lista; depois, basta cadastrá-la no site da Macmania (www.macmania.com.br/listas) e esperar o pessoal aparecer.

O funcionamento de uma lista de email é bem simples: você cria um endereço em algum dos diversos serviços gratuitos na Internet e cadastra o email de algumas pessoas (os procedimentos para criar uma conta variam de caso a caso). Ao mandar uma mensagem para o endereço criado, ela será repassada para cada um da sua lista, e, quando uma delas responder, o email novamente será repassado a todas.

Cadastro

Para começar uma lista, você precisa ter em mente sobre o que ela será. Dê uma olhada nas listas que já estão cadastradas no site antes de criar a sua. Uma idéia interessante é criar uma lista de usuários de Mac do seu estado ou região.

Para começar, acesse o endereço www.egroups.com. Se essa é a sua primeira vez no eGroups, clique sobre o item Register, na barra superior do site. O link abrirá um formulário com duas partes, para que você se cadastre no eGroups. Preencha o formulário, e já pode começar. Se participa de alguma lista do eGroups, você já está registrado no serviço e tudo ficará mais fácil. Basta colocar seu login e senha no campo adequado para poder se conectar ao servidor.

A criação da lista

Clique em Start a Group. Um formulário dividido em três partes será aberto. A primeira parte serve para que você descreva seu grupo.

1 Group name/email address: aqui entra o nome do seu grupo. O seu nome será algo como algumacoisa@egroups.com. Escolha o primeiro nome, com no máximo 40 caracteres, sem espaços ou caracteres especiais (como acentuação, parênteses, &, $, # etc.).

2 Quick setup: para começar, você precisa configurar alguns itens a respeito da sua lista. Depois essa configuração poderá ser modificada.

Primeiro, em "Type of group", você deve dizer qual vai ser o tipo de lista, se todo mundo pode colocar mensagens como bem entender, se você terá de ler as mensagens e aprová-las antes que elas sejam distribuídas, ou se só você poderá enviar mensagens (ideal para avisos de atualização de sites ou para envio de piadas, mas não para o nosso caso).

Em seguida, em eGroups directory, escolha se você vai querer ou não que seu grupo seja publicado na relação pública de listas de email. Se quiser, todo mundo poderá descobrir seu grupo e tentar se inscrever nele.

Por último, em Membership, você pode escolher entre uma lista aberta – na qual todos os interessados possam entrar sem permissão – ou uma lista restrita, onde só poderá entrar quem você aprovar (ideal para que sua lista não se transforme numa zona).

3 Short description/keywords: aqui você deve dar uma pequena descrição de sua lista. O eGroups pede para que ela tenha no máximo 127 caracteres. Essa descrição será apresentada no eGroups directory. O site diz que – mesmo que você tenha escolhido para não ser listado – essa informação precisa ser dada.

4 Main Page description: esta é uma descrição completa para aparecer na página principal do seu grupo. Pode ter no máximo 2.000 caracteres, devendo ser digitada como texto ou HTML.

5 Primary language: escolha a língua padrão da sua lista. Terminado essa parte, clique em "I Accept, Continue".

6 Pick a category: agora é hora de dizer ao eGroups em que classificação de listas o seu site se encaixa. No caso de uma lista de usuários de Mac brasileiros, o lugar natural seria World ▸ Português ▸ Computadores ▸ Plataformas ▸ Apple Macintosh.

Caso você queira criar uma lista sobre qualquer outro assunto, algumas

regras são feitas para você saber como categorizar seu site:
•Clique sobre a categoria ou use a ferramenta de busca para achar o assunto adequado.
•Seja o mais específico possível quando escolher uma localização para seu grupo.
•Grupos com temas "adultos" devem ser colocados na categoria "Adult"; e listas que não sejam em inglês, dentro da categoria "World".

•Ao navegar nas seções, você chegará em lugares onde aparecerá o botão "Put my group here". Quando achar o melhor lugar, clique nesse botão.
A última página do formulário é para que você coloque usuários na sua lista.

7 Enter email addresses: escreva o endereço de email de até 40 pessoas, separados por quebra de linhas.

8 Choose invitation type: escolha a maneira pela qual você vai adicionar as pessoas na sua lista. O "Send invitations to members" envia uma mensagem para que o usuário responda e seja automaticamente colocado na lista. Já a opção "Directly subscribe members" adiciona membros automaticamente, que podem abandonar a lista respondendo à mensagem introdutória. O eGroups pede para que você use esta opção com responsabilidade.

9 Enter an introductory message: escreva uma mensagem para que o usuário saiba do que trata o grupo. Essa mensagem deve ter instruções de como deixar a lista e também uma explicação do propósito do grupo. A mensagem é enviada apenas no momento em que o usuário é inscrito na lista. Clique em Invite Members. Caso você não tenha ninguém para adicionar na lista, clique em "Skip this step".

Dicas de administração

Pronto. Sua lista já está criada. Quando entrar novamente na página do eGroups, você deverá se identificar com seu email e o *password* escolhidos; então terá acesso às listas onde você está inscrito e também à sua lista criada.

Clicando sobre a lista escolhida, você poderá ver detalhes de mensagens circuladas, membros inscritos e algumas ferramentas como *polls* (enquetes para votação), arquivos, calendário, banco de dados e também uma área de chat.
Para adicionar usuários novos, clique sobre o link Members, na nova tela que aparecerá, clique em Add/Invite. A tela de adição de usuários é parecida com a terceira parte do formulário de criação da lista.

Se você quiser remover usuários, clique em Members; na nova tela que aparecerá escolha Remove Members. No pequeno quadro que aparecerá, digite a lista de emails que você deseja retirar da sua lista. A relação deve ser digitada com quebra de linha a cada novo endereço que você desejar excluir. Digitado os endereços desejados, clique no botão Remove Members.
Caso você queira saber mais detalhes dos serviços oferecidos pelo eGroups, clique na abinha Help, exibida no cabeçalho de qualquer página do site. Ela mostra um FAQ (Frequently Asked Questions) com algumas perguntas e respostas comumente feitas à equipe. M

RODRIGO "LEIF" MARTIN
É usuário compulsivo de listas.

Help

Respondemos aqui a dúvidas técnicas sobre Mac e dando soluções para problemas de funcionamento, com o auxílio do AppleLine (5503-0090/0800-1-27753). Envie suas questões para editor@macmania.com.br, informando a cidade de onde está escrevendo.

Quanto custa um Mac velho?

"Quero fazer seguro de máquinas mais antigas"

Pergunta **Estou assegurando as máquinas da empresa em que eu trabalho, e preciso de uma ajuda. Temos 6 Power Macintosh G3 - 233mhz, com 9 GbHD, 128 MbRam, Zip 100Mb, CD, Floppy Disk e gostaria de saber como avália-los, já que tecnologias dessas máquinas como o SCSI não são mais usadas.** Dudu, newprod@uninet.com.br

Resposta A avaliação deve ser feita pelos valores praticados pelo mercado. A melhor forma de ter alguma referência para essa avaliação são as empresas especializadas em equipamentos usados. Atualmente a Caps (www.caps.com.br) mantém um site de compra e venda de equipamentos antigos e algumas empresas como a Interalpha (www.interalpha.com.br) e a Sector (www.sector.com.br), alugam Macs. Você pode dar uma olhada também na seção MacMarket, os classificados pessoais da Macmania. Essas são as melhores fontes para avaliar os seus equipamentos.

Performa e iMac em rede

"Quero ligar as duas máquinas e continuar a usar os periféricos SCSI..."

Pergunta **Tenho um Performa 6200 com sistema 7.5.1 e periféricos SCSI (scanner Apple e impressora Epson 500). Adquiri um iMac DV 400 Mhz e um Iomega Zip USB e pensava em ligar os dois em rede para continuar usando meus periféricos antigos e tambem o HD do Performa. É possivel ligá-los em rede? O que é preciso? A transmissão de dados é muito lenta?** Roberto Alvarenga, ralvaren@edglobo.com.br

Resposta É possível, sim. Você vai precisar de uma placa de rede LC PDS para o Performa 6200, um cabo Ethernet cruzado (crossover) e configurar os softwares de compartilhamento do Mac OS nas duas máquinas. A transferência de dados pode atingir até 1 megabyte por segundo; rápida o bastante para aplicações caseiras. Essa placa, no entanto, é difícil de ser encontrada.

Chroma Key no DV

"Preciso de uma placa extra para trabalhar com blue screen no G4"

Pergunta **Tenho um G4 400 e uma Sony TRV900. Já fiz três documentários de dez minutos e uns cinco comerciais para TV que até foram exibidos na Globo. Até agora, está tudo beleza. Porém, gostaria de começar a usar blue screen, mas como capturo os movies da câmera para o G4 via FireWire, tenho no meu computador uma imagem meio ruim para trabalhar o chromakey. Seria o caso de comprar uma placa de captura, tipo Targa? Pois assim eu teria dentro do computador o mesmo que tenho na TV, certo?**
Qual placa teria melhor custo/benefício, na faixa dos US$ 3 mil? A Targa trabalharia bem com a câmera, pois eu a usaria para Play e Rec, como faço atualmente? E o HD do G4, que é o ATA/66, é rápido o bastante para suportar a placa? Marcel S. Kikuchi, seasky@Mac.com

Resposta O vídeo DV por definição tem menor informação de cor. O azul, por exemplo, é menos definido. Consequentemente, selecionar tudo o que é azul e substituir acaba dando problema nas bordas e nos lugares mal iluminados (99% dos *keys* mal-feitos foram estragados na hora de iluminar a cena). Mas nada que um blurzinho não disfarce. Nada que você compre na faixa dos três paus dará melhor qualidade de imagem. O que pode estar "pegando" é que você não deve ter um monitor externo NTSC, o único jeito de ver a imagem DV em toda a sua glória. Você deve estar vendo no seu maravilhoso 21" e achando uma porcaria. Com razão, pois a imagem num monitor VGA é efetivamente "bagaçosa". Se não vê direito, não vai conseguir recortar direito; aliás, com o *keyer* que vem no FCP, mesmo vendo direito não vai recortar muito bem.
Tirando as placas que trabalham sem compressão (tipo Targa Ciné), nenhuma vai dar melhor qualidade que o FireWire do G4 com uma câmera DV. Ao contrário. E se você for optar por uma placa dessas, com certeza vai precisar investir em novos discos, pois o tamanho dos arquivos vai ficar bem maior. A solução de melhor custo/benefício talvez esteja em um monitor externo NTSC (tipo um Sony PVM-14) e um bom plug-in de recorte – tipo o Ultimatte.

Áudio no G4

"Como recuperar meus LPs com o Mac?"

Pergunta **Estou para trocar de máquina (tenho um Performa 6320CD e pretendo adquirir um G4 400 MHz) e tenho algumas dúvidas. Gostaria de trabalhar com áudio. Em princípio, quero recuperar meus LPs. Vamos lá:**
1) Como conectar áudio externo AV no G4? Qual é o cabo usado? Será que precisa trocar a placa de áudio para isso?
2) Para PCs existe um programa chamado SoundForge, que não tem versão para Mac. Que programa devo usar no Mac?
Estou cansado de ouvir, dos meus amigos pecezistas, piadas de que não vou conseguir com um Macintosh trabalhar com áudio. Luiz Claudio De Gang, lc.ambient@domain.com.br

Resposta 1) Existem duas saídas. A primeira, mais cara, é comprar uma placa de áudio como a Audiomedia III, da Digidesign, ou Audiowerk, da Emagic. A segunda, mais barata, é comprar algum adaptador USB que ofereça entrada de áudio – talvez não seja fácil encontrar algo do gênero por aqui. Tem também a saída *"quick and dirty"* que é usar a entrada de áudio P2 (bananinha) do G4, que é estéreo 16 bits e 44 MHz. Ou seja, para digitalizar LPs tá mais que bom.
2) Você está com sorte. A Digidesign acabou de lançar a versão gratuita de seu famoso software de edição de áudio/MIDI Pro Tools 5 (ver TidBits desta edição), que funciona – e bem – com o som do Mac, além de oferecer vários canais de áudio. Outra boa opção é o Peak 2.5, que não deixa nada a dever em relação ao Sound Forge. Se você for ficar só nos LPs, o Pro Tools resolve bem e você não tem custo.

Voodoo 5 5500 PCI

Enfim, a legendária aceleradora de vídeo ganha versão pra Mac

Mais do que um Unreal, Quake ou qualquer outro jogo porreta, o objeto do desejo da maioria dos gamemaníacos sempre foi ter uma placa Voodoo. Porém, a grande frustração para quem tem um Mac era saber que a 3dfx ainda não tinha nenhum produto feito especificamente para ser usado com as máquinas da Apple; tudo o que havia era um driver beta, sem direito a suporte técnico. Mas isso são águas passadas, pois a 3dfx finalmente criou vergonha na cara e lançou os primeiros modelos de placas voltados especificamente para Macintosh: a Voodoo 4 4400 e Voodoo 5 5500 para Power Macs com interface PCI ou AGP, esta última presente nos G4.

O modelo que tivemos o prazer de testar foi a Voodoo 5 5500 PCI, que vem equipada com dois chips de processamento gráfico VSA-100 da própria 3dfx – ambos rodando em paralelo, através de um processo chamado Scan Line Interleave (SLI). A placa ostenta nada menos do que 64 MB de memória RAM e inclui conectores para monitores VGA e DVI (Digital Visual Interface), padrão utilizado pelo antigo monitor Cinema Display da Apple (infelizmente, a Apple mudou o conector para o DAC na última versão). E, graças ao conversor análogo/digital (RAMDAC) de 350 MHz, é possível atingir resoluções de até 2048 x 1536 pixels a 85 Hz em 32 bits de cor (ou seja: uma animalice!).

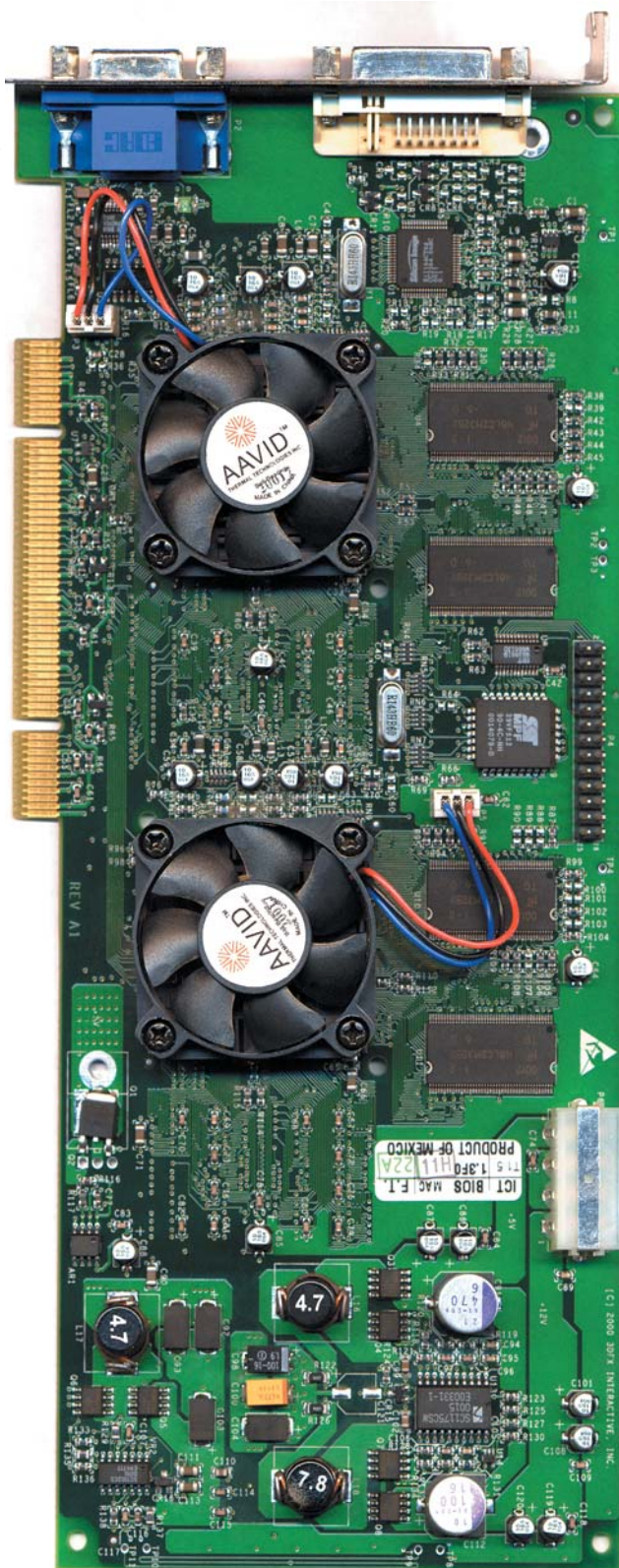
VOODOO 5 5500 PCI

3DFX: www.3dfx.com
Mac Bahia Store: 11-340-0303
www.macbahia.com.br
Preço: R$ 840

A Voodoo 5 5500 suporta uma variedade de tecnologias no Mac, incluindo APIs 3D como RAVE (o acelerador padrão em todos os Macs), Glide, da própria 3dfx, e OpenGL, padrão aberto desenvolvido pela Silicon Graphics (hoje SGI) e que foi adotado pela Apple há dois anos. Aceleração de gráficos QuickTime e QuickDraw também está disponível, junto com caching de fontes. A placa ainda inclui o recurso Full-Scene Anti-Aliasing (FSAA), uma API independente de *render* de gráficos que ameniza as bordas serrilhadas em aplicações 3D e games. Para completar, a Voodoo 5 5500 oferece T-Buffer, uma série de efeitos especiais que dá aos desenvolvedores a oportunidade de gerar vários truques visuais, como manipulação de profundidade de campo, *motion blur*, sombreamento e efeitos de iluminação.

A Voodoo 5 5500 é o tipo de produto que casa bem com os Macs G3 beges, que trazem uma versão bem fraca do chipset ATI mas que, ainda assim, oferecem um poder de processamento razoável. No entanto, a instalação da placa num gabinete desktop, ainda que simples, requer um certo cuidado. A Voodoo5 traz um adaptador para puxar energia extra da fonte de alimentação do Mac, através de um conector do mesmo tipo usado pelos HDs. Só que o cabinho é bem curto e pode atrapalhar o fechamento do gabinete, dependendo do slot PCI escolhido (o primeiro de baixo para cima pareceu ser o mais apropriado). Mas, com um pouco de cautela, tudo dá certo.

Definitivamente, a Voodoo 5 é para aplicações 3D, tanto que em nossos testes ela fez muito pouca diferença na performance do Photoshop, por exemplo. Estranhamente, os testes num G3/333 bege mostraram basicamente os mesmo resultados obtidos com o chip de vídeo original da máquina (o ATI RAGE Pro, de 64 bits). Mais estranho ainda é que, num G4/450 (que tem uma bela aceleradora gráfica, a ATI RAGE 128 AGP 2x), detectamos *ganhos* de performance – não muito grandes é verdade, mas, ainda assim, ganhos.

Em relação às aplicações 3D, para compensar, deu para babar a ponto de ter que usar um rodo para enxugar o chão. O Quake III Arena, por exemplo, que nem

Teste no Quake III Arena

Quem compra uma Voodoo quer mesmo é jogar. Nada melhor do que ver como a nova Voodoo 5 5500 se comporta com um dos jogos mais populares de Mac, o Quake III Arena. Na tabela abaixo, podemos comprovar que a placa da 3dfx realmente dá um banho na placa ATI RAGE do G4, aingindo mais de 30 fps (quadros por segundo) tanto com cores e texturas em 16 bits quanto em 32 bits. E ainda dá para conferir que um G3 bege com a Voodoo não faz feio.

Configuração do Mac	Cores e texturas em 16 bits	Cores e texturas em 32 bits
G3 bege 266 MHz 170 MB com Voodoo 5 5500	20,1 fps	19 fps
G4 450 MHz 256 MB com ATI RAGE Pro	23,8 fps	13,1 fps
G4 450 MHz 256 MB com Voodoo 5 5500	36,7 fps	34,6 fps
Power Mac 7600/G3 500 88 MB com Voodoo 5	19.1 fps	16.5 fps

Configuração do Quake III Arena para o teste: GL Extension: On; Video Mode: 1024 x 768; Full Screen; Lightmap: On; Geometric Detail: Max; Texture Quality: 16 bits; Texture Filter: Trilinear

mesmo rola no G3 bege com a configuração original, rodou macio com a Voodoo 5 – à média de 20 quadros por segundo (fps), com cores e texturas a 32 bits. Já no G4 o estrago foi ainda maior: 34,6 fps contra os 13,1 fps da RAGE original (também no modo 32 bits) – ou seja, quase o dobro.

Jogar Unreal com a Voodoo 5 instalada dá o maior samba: os efeitos de iluminação ficam radicais, e a taxa de quadros por segundo faz com que você deslize pelos cenários em vez de andar. Nos testes de vídeo feito pelo Norton System Info no G4 com monitor Studio Display de 21", a placa da 3dfx não ficou muito à frente da placa original. No geral, a sua pontuação ficou um pouco abaixo da ATI RAGE, muito embora alguns testes específicos tenham obtido resultados superiores na Voodoo 5, com destaque para o desenho de polígonos (25 vezes melhor).

Outro detalhe desfavorável é que a 3dfx não faz qualquer menção a compatibilidade da placa com o DVD, apesar de o fato de tal suporte ser oferecido para PC. Ao que parece, o motivo reside no fato de que a tecnologia de playback de DVD da Apple depende de certas caracteríticas inerentes às placas ATI.

De qualquer maneira, sabemos que quem sonha com Voodoo é geralmente gamemaníaco (ou é iniciado nas artes da magia, mas isso não vem ao caso) e está a fim mesmo de detonar no Tomb Raider, Quake ou Unreal. Certamente, uma bela aquisição.

Um pecezista renitente ainda pode jogar na sua cara que uma placa ASUS GeForce 256, absolutamente inexistente para Mac, ganha de longe em desempenho (e preço). Ele também pode apontar, com certa razão, que as placas ATI e 3dfx estão em um momento de defasagem tecnológica. Mas, cá entre nós, a dura realidade é que o PC ainda é a melhor plataforma para games, por um simples motivo: as placas *high-end* e os games badalados continuam a chegar antes (ou apenas) para PC. "Mas e o Quake e o Unreal Tournament?" você pode dizer. E eu respondo, não sem certa tristeza: "e o Half-Life?" Mas tudo bem: você comprou esse seu caríssimo G4 para *trabalhar* ou para *brincar*? Se for para trabalhar no Photoshop ou no Final Cut Pro com dois monitores, a Voodoo é um desperdício. Se for para brincar, porém, desde que seja com Unreal e Quake, o investimento já compensa. M

FLÁVIO NIGRO E MÁRCIO NIGRO
Parece que são irmãos, mas a mãe não confirma nada.
Colaborou: Mario AV

Não acelerada / Acelerada

Teste no Unreal Tournament

Configuração do Mac	Resolução	Frames por segundo
Power Mac 7600/G3 500 88MB *software rendering*	640 x 480	10
Power Mac 7600/G3 500 88MB com Voodoo 5	640 x 480	65
Power Mac 7600/G3 500 88MB com Voodoo 5	800 x 600	40
Power Mac 7600/G3 500 88MB com Voodoo 5	1024 x 768	37.5

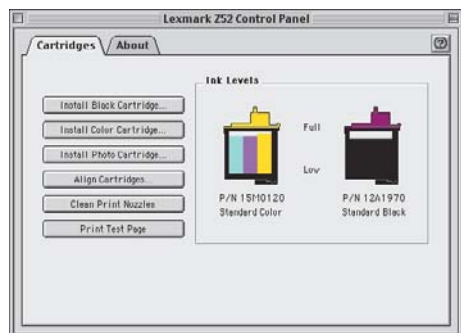
Configuração do Unreal para o teste: Color Depht: 16 bits; World Texture Detail: High; Skin Detail: High; Min. Desired Framerate: 30; Show Decals: Yes; Use Dynamic Lighting: Yes

Lexmark Z52

Alta resolução ao seu alcance

A Lexmark está há mais de cinco anos no mercado brasileiro de impressoras. Porém, entre os usuários domésticos, a marca nunca foi das mais populares, embora ofereça bons produtos – pela primeira vez a empresa está compatibilizando sua linha doméstica com o Macintosh, graças ao USB.

Com visual bege, arredondado e de fácil operação (há apenas dois botões para apertar), a Z52 tem como destaque a resolução de 2400 x 1200 dpi (pontos por polegada), tanto no modo colorido quanto no monocromático e – o que é melhor – em qualquer tipo de papel. Obviamente, a qualidade da mídia influencia bastante o resultado: imagens e gráficos impressos em papel sulfite obviamente não saem tão bem quanto em *glossy*, por exemplo. De qualquer maneira, mesmo em papel mais barato é possível obter uma boa reprodução não tivemos a oportunidade de testar a Z52 com o cartucho de qualidade fotográfica com seis cores (ela vem na caixa com o cartucho preto e o colorido), que deve melhorar ainda mais os resultados. Ainda que seja possível detectar leves incorreções na reprodução de cores, o resultado final é satisfatório para quem não depende desse detalhe. A Lexmark afirma que é possível imprimir até 15 páginas por minuto (ppm) no modo mono e 7 ppm em cores.

Repare na palavra "até", porque só será possível atingir essa marca em documentos realmente simples (10 linhas de texto, por aí). A performance mais realista cai para em torno de sete e quatro páginas (no modo rascunho), respectivamente, o que, cá entre nós, já dá conta da maioria dos trabalhos domésticos. Nas resoluções mais altas, documentos com gráficos e texto implicarão em queda brutal na performance – em 1200 x 1200 a velocidade ficará em torno de 0,7 ppm –, mas isso não foge aos padrões das impressoras de jato de tinta.

Pró: Ótima resolução a um preço razoável
Contra: Utiliza ostensivamente o processador; não é tão veloz quanto diz a Lexmark

Marcos Bianchi

Instalar a impressora é muito simples: um poster explica de modo rápido e simples tudo o que precisa ser feito. Foi ótimo descobrir também que tanto o manual como o software que acompanha a Z52 está em português – detalhe fundamental.

O painel de controle é bem feito, sendo até possível especificar qual modelo de cartucho está instalado e se ele é novo ou está sendo reutilizado. O único inconveniente é que, toda vez que um cartucho novo é instalado, a Lexmark recomenda que você perca alguns minutinhos usando o painel de controle para alinhá-lo corretamente.

Os drivers se comportaram satisfatoriamente, oferecendo integração com a tecnologia ColorSync e funções para imprimir múltiplas cópias de livretos e páginas nos dois lados de uma folha (imprime as páginas ímpares primeiro e as pares no outro lado, depois que a bandeja é realimentada).

Apenas um bug foi constatado: ao testar a impressora em um iBook, o painel teimava em dizer que o cartucho instalado (que veio junto com a impressora) não era o correto.

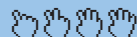
Todo o processamento da impressão é feito pelo do Mac, em *background*. Isso não afeta o desempenho do computador, mas, em compensação, qualquer tarefa que você execute pára a impressão.

A Z52 é relativamente silenciosa, mas recomendamos não deixá-la muito perto do computador. Não, ela não morde. É que ela é meio escandalosa na hora de puxar o papel da bandeja de alimentação de 100 folhas (no início, os corações menos preparados podem levar uns sustos).

O preço de R$ 799 não é exatamente uma pechincha, mas é bem razoável. Quem está com o bolso apertado, pode optar pelo modelo Z12, que já está a venda, custando menos da metade (com resolução e velocidade bem menores, é claro). No final das contas, a Lexmark Z52 deixa uma ótima impressão (desculpe, o trocadilho é inevitável) e é uma boa opção para quem necessita de uma impressora caseira honesta.

Por aqui entra o USB

Pelo painel de controle você consegue saber como estão seus cartuchos de impressão

LEXMARK Z52

Lexmark: www.lexmark.com
Lexmark: 0800-55-45-55
Preço: R$ 799

Ano 3 - Nº26
Parte integrante da revista **Macmania**
Não pode ser vendido separadamente

MacPRO

o suplemento dos power users

ProNotas

Um pacotão de vídeo profiça para Mac

Pinnacle lança conjunto de software e hardware para edição profissional de vídeo

A Pinnacle Systems lançou o **CinéWave**, um pacote de programas para edição profissional de vídeo usando o Power Mac G4. Essa versão é a para definição-padrão sem compressão (*uncompressed standard-definition*). O CinéWave de alta-definição sem compressão (*uncompressed high-definition*) só estará disponível em novembro.

Nesse conjunto de aplicativos e hardware estão incluídos o Commotion Pro 3.0 (para efeitos de pintura em vídeo), Hollywood FX Silver (que cria efeitos 3D), ambos da própria Pinnacle, uma versão completa do Final Cut Pro 1.2.5 da Apple e também a placa Targa Ciné, que possibilita edição e efeitos em qualquer formato de vídeo como DV, DigiBeta, 601 descomprimido, PAL, NTSC, 1080i, 1080p, entre outros.

O valor do Targa CinéWave é US$ 7.495 e o distribuidor para o Brasil pode ser contatado pelo email jmartins@pinnaclesys.com.

Pinnacle: www.pinnaclesys.com

Programando para o X

Apple libera CD com ferramentas para desenvolvedores

A Apple disponibilizou as principais ferramentas necessárias para que desenvolvedores possam criar programas para o **Mac OS X**. Toda a documentação sobre programação para o sistema estão comprimidos numa imagem de disco (*image disk*) que pode ser baixada de graça na Internet para quem faz parte do centro de desenvolvedores da Apple, o ADC. São várias categorias de associados: a Premier e Select, que são pagas; Estudante, que tem preços mais acessíveis para a comunidade universitária; e a Online, que é de graça e dá direito de fazer o download do CD de ferramentas para o Mac OS X. Entre os softwares incluídos no CD está o Project Builder, o ambiente integrado de desenvolvimento (IDE) criado pela Apple para programação com C, C++, Objective C e Java.

É preciso ter o CD do Mac OS X versão beta pública. Além disso, a Apple está convocando por email todos os usuários do Mac OS X beta para responderem uma pesquisa online (http://survey.apple.com/MacOSX), em que a empresa pergunta que tipo de Mac você está usando com o X, se usou o programa de email embutido, entre outras. Para participar, é preciso ter uma senha especial, que é fornecida pela Apple.

ADC: connect.apple.com ▶

QuickTime 5

Quando o Vídeo, o 3D e a Web se encontram

por Heinar Maracy

Já que até o sistema operacional está saindo em versão beta, por que não o QuickTime? Aproveitando a QuickTime Conference ocorrida em outubro, a Apple lançou um preview do QuickTime 5. A interface de aço escovado ainda está lá, mas várias mudanças que irritaram alguns usuários na versão 4, como o dial para aumentar o volume e a gaveta com os canais de QuickTime TV, foram desta para melhor.

O novo QuickTime traz o visual Aqua para o Mac OS 9, com algumas incongruências que mostram que a Apple está realmente meio confusa tentando andar com um sistema em cada mão. Por exemplo, o botão amarelo na barra da janela, que no Mac OS X minimiza a janela no Dock, não faz nada no Mac OS 9. Detalhe: o QuickTime 5 beta não está "carbonizado", roda apenas no ambiente Classic (Mac OS 9) dentro do OS X beta. Para complicar um pouco mais, o beta do sistema tem uma versão do QuickTime 4 "carbonizada", com o mesmo visual Aqua do beta da versão 5. Estamos torcendo para a versão final sair logo para acabar com essa confusão.

A versão Windows, que deve sair até o final do ano, trará o visual Aqua para a outra plataforma, para deleite dos pecezistas que babaram no visual do Mac OS X. Mas nem só de penduricalhos vive a nova versão da tecnologia que pariu a multimídia. Várias mudanças colocam o QuickTime bem posicionado para competir no acirrado mercado de vídeo digital e no ainda por nascer mercado de mundos virtuais na Internet.

A novidade mais alardeada foi a mudança no QuickTime VR, que agora é capaz de criar uma paisagem virtual de 360° em todas as direções. Além disso, o QT 5 tem novos codecs (codificadores/decodificadores) e melhor integração com o Flash. Mas vejamos essas novidades de modo mais detalhado.

MPEG-1

Desde o QuickTime 4, o MP3 (ou MPEG-1 Audio Layer 3, para ser mais técnico) é suportado. Agora o QuickTime 5 oferece compatibilidade com os Layers 1 e 2, além de aceitar playback de vídeo MPEG-1 tanto para *streaming* quanto para filmes tocados localmente. Ele agora também codifica vídeo e áudio MPEG-1 para streaming pela Internet a partir do padrão RealTime Protocol (RTP), que já havia sido adotado na versão 4. E o novo codec suporta tantos streams simples como multiplexados. Para completar, o QuickTime 5 suporta playback de trás para frente, acesso preciso de frame e a arquitetura de efeitos do próprio programa para compor streams de ▶

vídeo juntamente com vídeo e áudio MPEG-1. Na versão preview, no entanto, não há implementação de vídeo MPEG-2, que deve estar presente apenas na versão final. O MPEG-2 é o formato de compressão utilizado nos filmes DVD. Sua inclusão no QuickTime deverá facilitar a autoria de projetos em DVD no Mac.

Flash 4

O suporte ao formato Flash, da Macromedia, já existia no QuickTime 4, que abria o formato .swf, porém como filme, o que podia comprometer parte da interatividade de alguns projetos feitos em Flash. Em parte, isso acontecia porque o suporte era limitado à versão 3.0 do Flash. O QuickTime 5 agora é compatível com algumas características interativas trazidas pelo Flash 4.0, como textos em campos ou a possibilidade de mover elementos com o mouse.

O novo QuickTime permite agora eventos disparados por comandos de teclado e movimentos de mouse. Isso com certeza vai impulsionar a criacão de sites com "filmes interativos" misturando QuickTime e Flash. Infelizmente, não deu tempo para incorporar os novos recursos do Flash 5. Isso vai ter que ficar para a próxima versão.

Veja arquivos de Flash 4 no QuickTime. Agora você pode clicar, arrastar e interagir com o SWF totalmente, sem perdas de funções

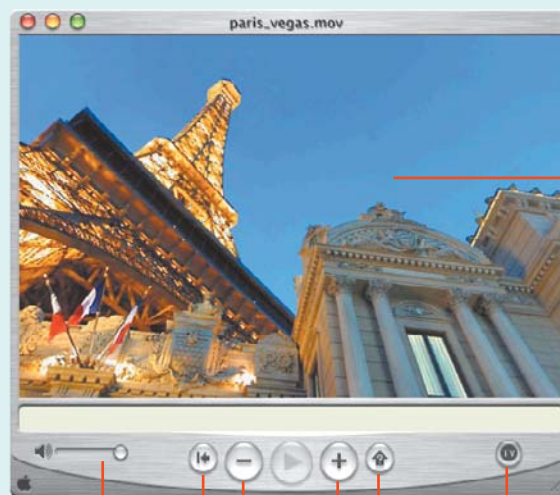
Codecs DV

Os componentes DV também tiveram melhorias, o que é uma ótima notícia, já que tanto o iMovie quanto o Final Cut Pro baseiam-se na habilidades desses codecs de importar e exportar vídeo e áudio no formato DV.

O codec DV é internamente dividido em duas partes: uma para compressão escalar usando processadores G3 ou anteriores, e outra para compressão e descompressão vetorial que tira vantagem da tecnologia Velocity Engine do G4 para alta velocidade. No QuickTime 5, a qualidade de vídeo dessas duas "unidades" melhorou sensivelmente e ambas foram otimizadas para descomprimir pixels diretamente para o formato de saída que é selecionado no programa compatível com o QuickTime.

A nova versão também faz mais rapidamente a descompressão de vídeo em formato de campo único (*single-field*), e a versão vetorial do codec DV agora aplica correções de gama quando descomprime vídeo DV para o monitor. A exportação de vídeo em diferentes formatos também melhorou bastante, com a redução dos artefatos de compressão em casos onde o trabalho não é feito inteiramente no formato DV.

paris_vegas.mov

O novo QuickTime VR Cúbico

QTVR Panorama
Volume
Back
Zoom out
Zoom in
Hot Spots
QuickTime TV

O QuickTime 5 também está otimizado para aproveitar os dois processadores dos novos G4, principalmente no que se refere às operações de descompressão e também para compressão DV. O resultado, segundo a Apple, são operações quase duas vezes mais velozes do que Macs com apenas um chip, além de liberar o QuickTime para executar outras funções enquanto um filme está sendo comprimido. Esses resultados, entretanto, só serão percebidos quando os desenvolvedores atualizarem seus codecs.

QuickTime VR

Como o cubo é o poliedro do momento, a Apple resolveu "encubificar" o QuickTime VR. Antes, você podia girar 360° de lado para ver uma paisagem (panorama, no jargão VR), de forma cilíndrica. Agora também dá também para "virar a cabeça" para cima e para baixo em todas as direções, ou seja, um "panorama cúbico".

O novo QuickTime está preparado para usar os dois chips do G4

No QuickTime VR clássico, uma fotografia (ou várias juntas) de até 360° é dividida em segmentos (em programas como o VR Tool Box ou o QuickTime VR Authoring Studio), cada um correspondendo a um ângulo de visão dentro do tal cilindro imaginário. O novo panorama cúbico apenas acrescentou um teto e um chão ao VR. E não, você não vê os ângulos de intersecção entre uma "parede" e um "teto". A junção entre as imagens é bem suave. Não dá para saber onde começa uma e acaba outra. Os detalhes que explicam como isso acontece não estão na documentação do preview do QuickTime 5. É interessante notar que filmes "cúbicos" são compatíveis com o QuickTime 4, só que rodam nele como filmes VR cilíndricos.

O instalador do QuickTime 5 preview ainda traz de brinde a extensão QuickTime VR Authoring, que agrega funções ao QuickTime Player Pro antes só encontradas no QuickTime VR Authoring Studio: o Flattener, que prepara filmes VR para a Web; o Multinode Splitter, que separa filmes com várias cenas VR (*multinode*) em cenas independentes com URLs relativas no lugar dos *hot spots*; e o Object Movie Compressor, que permite comprimir filmes de objetos em formatos como JPEG ou Sorenson. Mas atenção: a extensão QuickTime VR Authoring só é instalada se você escolher a opção Custom no instalador do QuickTime e optar pelo modo Authoring.

O que vem por aí

Com os avanços na área de 3D, streaming e interatividade (com a integracão ao Flash) é natural deduzir que a Apple está sentindo o cheiro de uma nova onda vindo por aí: os mundos tridimensionais hiper-realistas. A Adobe já está entrando de cabeça com seu programa baseado no Canoma (*ver nota na página 14*). Com a possibilidade de unir QuickTime VR, com Flash e streaming de vídeo, a Apple (e, de tabela, a Macromedia) pode entrar na briga.

Se você está realmente interessado em desenvolver projetos em QuickTime, vale a pena se cadastrar no site de desenvolvedores da Apple (http://connect.apple.com). Grande parte das informações contidas nesta matéria (além de alguns filminhos VR) foram retiradas da área de downloads do ADC.

A fábrica de vídeo digital

por Carlos Freitas

Empresas da área mostram tudo em feira na Califórnia

A cidade de Long Beach, na Califórnia, foi o centro da área de vídeo digital no mês de outubro. Foi lá que aconteceu uma grande feira com workshops e palestras dos principais profissionais dessa área, que tem crescido vertiginosamente nos últimos tempos. A DV Expo 2000 é um evento dirigido a todos aqueles que trabalham com vídeo digital, seja na produção ou exibição via Internet ou TV. Com o crescimento do uso do vídeo digital, é claro que muitas empresas dessa área estejam lançando mais e mais produtos, tanto profissionais como amadores.Vejamos quais foram as principais novidades.

Videocassete DV

A Sony lançou mais um modelo de DVCAM VTR, agora híbrido, dirigido especificamente às aplicações de edição de vídeo não linear baseadas em computador. É o DSR-11 DVCAM VTR. As características mais marcantes do produto são: conector i.Link (FireWire); operação multivoltagem; reprodução e gravação nos formatos NTSC e PAL (europeu); compatibilidade com fitas MiniDV ou DVCAM; conexões Control-S ou LANC; controle remoto sem fio; funcionamento na horizontal ou vertical; e disponível na cor branca. O produto permite também que o sinal digital seja exibido na saída (DV EE Output), muito útil pra quem quer ver num monitor NTSC ou televisor aquilo que está sendo editado, e até mesmo gravar, por exemplo, em VHS ou Beta. Um detalhe importante é que não pode ser utilizado para converter entre NTSC e PAL; para isso é necessário utilizar um computador e um programa de edição de vídeo (Final Cut Pro ou Edit DV). Apesar de ainda não estarem disponíveis (previstos para novembro) o produto já tem preço nos EUA: US$ 2.195.

DVCAM profissional

Depois do sucesso do DSR-PD150 (câmera de vídeo DV com 3 CCDS, para o mercado profissional) a Sony lançou um novo modelo, a DSR-250, com as mesmas características internas, mas com uma "embalagem" bastante modificada. Tem o mesmo tamanho das câmeras profissionais tradicionais, com botões mais acessíveis e maiores, viewfinder daqueles de "encontrar" o olho com monitor preto e branco, baterias maiores, apoio de ombro, empunhadura mais robusta e pesada, porém, mantendo os detalhes que fizeram (e fazem) o sucesso de sua irmã menor, por exemplo, Memory Stick e conexão FireWire, possibilidade de inserção de logo na imagem gravada etc. O preço previsto de lançamento da DSR-250 é US$ 5.695 pode ser encomendada no site da ProMax Systems. Nesse lançamento também foram atualizadas as maquinas mais sofisticadas da linha DV, como os VTRs DSR-2000, DSR-1800/1600 e DSR-50.

Novos produtos atendem tanto os proficas como os amadores

Lá vêm os híbridos

Prevendo novas utilizações do sistema de video digital (MiniDV), tanto a JVC quanto a Sony lançaram os primeiros produtos híbridos, para conquistar novos consumidores. Já está disponível para compra nos EUA o modelo JVC SR-VS10U Combo MiniDV e S-VHS (ou VHS) por US$ 1.695. A Sony lançou um produto semelhante, mas para venda apenas no Japão. Algumas revendas americanas estão importando algumas unidades. Trata-se de uma unidade com duas entradas de fita, à esquerda DV, à direita S-VHS, alem de possuir interface FireWire, áudio digital e sintonizador de TV. Abre-se um novo mercado para duplicação e copiagem, com grandes chances de sucesso no Brasil, dado o grande número de videocassetes VHS existentes e à qualidade do DV, além da facilidade de manipulação via FireWire e Final Cut Pro.

Videocassete Mini-DV em conta

A Panasonic apresentou o modelo AG-DV1000 de VTR com conexão FireWire formato tradicional caixa (parecido com um videocassete doméstico) e um preço convidativo: US$ 1.195. O aparelho pode ser encontrado também na ProMax.

Grave a novela em CD-R

A TeraOptix também está descobrindo um novo nicho de mercado. Ela lançou um gravador digital de áudio e vídeo chamado Terapin CD Video Recorder, para o mercado consumidor, com o preço sugerido de US$ 599. Ele vem com uma "tampa" superior em três cores (azul, cinza e vermelha), no melhor estilo do

iMac, e utiliza tanto o CD-R quanto o CD-RW, gravando no formato MPEG-1, equivalente a um VHS normal (principalmente se ele é meio velhinho e nunca levou uma limpeza). Cada CD é capaz de armazenar até 74 minutos de áudio e vídeo e pode depois ser assistido em tocadores de DVD, CD e computadores. Visualmente a qualidade é satisfatória e a aparência é boa; permite fazer busca em tempo, tocar em câmera lenta ou rápida. Será que é principio do fim do VHS? M

Sony: www.sony.com/professional
ProMax Systems: www.promax.com
JVC: www.jvc.com
Panasonic: www.panasonic.com
Terapin: www.goterapin.com

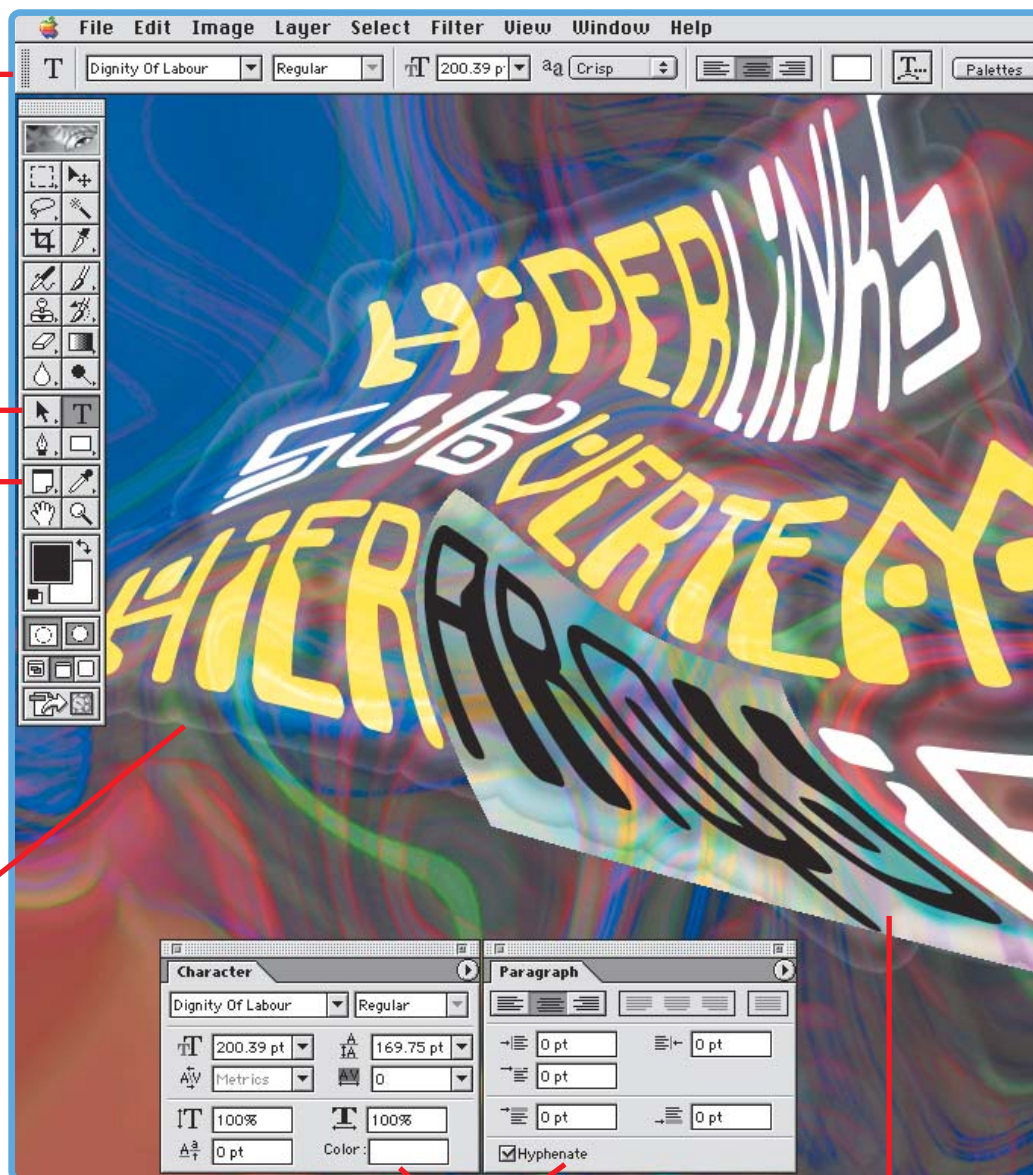
Photoshop 6.0

Eis que o Photoshop 6 já está sendo vendido e toda a imprensa de informática teve a sua oportunidade de publicar aquelas costumeiras matérias recheadas de elogios e entusiasmo forçado, evidentemente insufladas por muita leitura de *releases* e pouco tempo de uso. Que tal, para variar, uma análise *verdadeira* do que *realmente* importa no produto, vinda de um usuário *de fato?* É o mínimo que você deve esperar da Macmania. Se você imaginava que este artigo seria mais uma banal lista de *features*, sinto muito (ou ainda bem...). A Adobe quis mostrar serviço nesta versão; é novidade demais para o espaço de que dispomos aqui. Por isso, vou me concentrar em comentar aquilo que poderá mudar o seu dia-a-dia com ele.

A palete Options agora virou essa "tripa"

Ferramentas vetoriais como as do Illustrator

Ferramenta para anexar notas aos documentos

Efeitos de layers com novos superpoderes e totalmente personalizáveis

Controles tipográficos sofisticados

Texto pode ser distorcido e editado depois de distorcido

Afinal, o Photoshop *tem* concorrentes?

O carro-chefe da gigantesca Adobe é um fenômeno isolado na indústria de software: consegue ser um monopólio e, paradoxalmente, estar em permanente evolução e ser incrivelmente bom – não só em solidez, poder e prestígio, mas principalmente em *popularidade*. Enquanto isso, a lista de concorrentes do Photoshop é quase toda ela composta de programas defuntos – alguns sucumbiram antes mesmo de serem lançados. PhotoMac, Macromedia XRes, QuarkXPosure, Live Picture, ColorIt, ImageStyler, Specular Collage, Altamira Composer... alguém se lembra? Restam ainda quatro rivais "vivos", nenhum deles realmente pau-a-pau com o líder:

Pró: Melhorias para todos os gostos e necessidades, especialmente o gerenciamento de trabalho em grupo e a produção de conteúdo simultaneamente para a Web e para o papel; incorporação de ferramentas de desenho vetorial; manipulação de textos, layers e efeitos muito mais poderosa

Contra: Mais complicado do que nunca; botoneira de opções de ferramentas pode ser irritante; objetos vetoriais são difíceis de usar; ImageReady continua na parada

• Corel Photo-Paint: um balaio de efeitos e ferramentas que vem de graça junto com o CorelDRAW.
• Paint Shop Pro: shareware para Windows com estranha interface, feita mais à semelhança da Corel que da Adobe.
• GIMP: clone *open source* do Photoshop para Linux, incompleto devido à omissão de *features* básicos (os patenteados pela Adobe).
• Fireworks: resposta da arquiinimiga Macromedia ao ImageReady. Não é capaz de encarar o Photoshop, por ser totalmente voltado à Web.

É compreensível que muita gente pegue afeição pessoal a uma dessas alternativas ao Photoshop, mas é duro viver sem o programa que apresenta todas as inovações, estabelece tendências no design gráfico, criou praticamente sozinho o mundo da fotomanipulação no PC e no Mac, e por tudo isso é o insubstituível "canivete suíço" de aproximadamente todas as editoras de publicações, agências de publicidade e estúdios de web design do

Para a Web e avante!

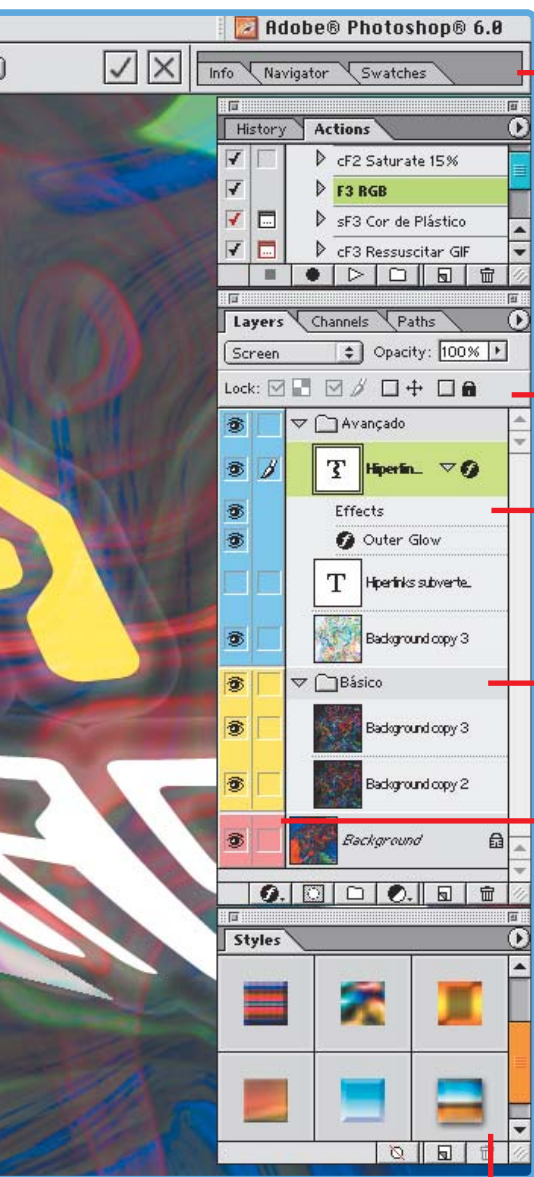
Paletes agrupáveis no canto da tela

Novos controles de layers

Os efeitos de layers são listados na própria palete

Agrupamento dos layers por sets ("pastas") organiza documentos complexos

Os layers podem ser distinguidos por cores – igual aos Labels do Mac OS

Estilos de acabamento de layers são armazenáveis em uma palete própria

mundo. Quando o negócio é pixels, fora do Photoshop não tem conversa!

Mas...

Tudo o que acabou de ser dito, porém, de *nenhuma* maneira significa que o Photoshop é um produto *perfeito*. Para estragar um pouco o clima ufanista, estão reunidas nos boxes "O que não ficou bom no 6" e "Problemas crônicos" as arestas mais afiadas – pequenas encheções que os autores desta versão não perceberam (ou não acharam) que merecem atenção.

Anda-se fazendo na imprensa um barulho forte em torno da nova botoneira com jeitão de Microsoft, que substituiu as paletes Options e Brushes e permite pendurar outras paletes no seu canto direito. A dura e fria verdade: é uma mudança essencialmente inútil; complica à toa o uso de algumas ferramentas; ocupa mais espaço na tela; e, na mais típica tradição "photoshópica", não oferece qualquer possibilidade de personalização.

Se, por uma louca distorção da realidade, o Photoshop fosse da Macromedia, por exemplo, certamente teria atalhos de teclado reconfiguráveis e uma preferência para escolher entre Brushes como um menu na botoneira ou na forma de palete. Espere aí: *os demais produtos da própria Adobe são assim!* Por que, então, essa limitação justamente no Photoshop? Creio que mora aí um indício de que o monopólio realmente nem sempre faz bem à cabeça dos desenvolvedores, o que é expressado pela arrogância de se impor aos usuários um novo paradigma de uso do software a cada tantas versões (não esqueçamos o ódio generalizado causado pelas alterações na 4.0, e a intransigência da Adobe em reconsiderá-las).

Objetos vetoriais: obra em progresso

A despeito de sua apavorante complexidade interna, o Photoshop ainda conserva um modo de usar razoavelmente simples. Mas ele não é mais todo assim. As partes novas do software seguem linguagens visuais divergentes – geralmente são caixotões que não raro enchem toda a tela, cercados de minúsculos controles e botões que até para clicar são difíceis.

E, como exemplo da compliqueira, veja a implementação do novo recurso de "objetos baseados em vetores". É ideal para as artes que precisam ter duas versões com tamanhos e resoluções muito diferentes (sim, você adivinhou: para papel e para a Web) – desde que seja construída com objetos vetoriais desde a sua concepção, para não criar confusão. ▶

O melhor do 6

- Abre mais rápido que o 5.5.
- Mais estável do que uma rocha, como é tradição em se tratando de Photoshop.
- Para quem cria imagens para a Web, os recursos de otimizar/comprimir seletivamente partes da imagem e de poder fatiá-la direto no Photoshop justificam o upgrade.
- O texto é editável diretamente na imagem! Chegou tarde, mas é melhor que venha com dez anos de atraso de que nunca, certo?
- O texto e a própria imagem podem ser distorcidos. O primeiro, pelo comando Warp Text (escondido no menu Layers); o segundo, pelo comando Liquify, que "cheira" a KPT.
- Caixa unificada de ajustes de cores diminuiu a confusão que existia nesse setor crítico.
- Palete de efeitos prontos chegou atrasadíssima, mas chegou. Quem usa Painter vai curtir.
- Agrupamento hirárquico de layers, finalmente!
- Capacidade de gravar notas escritas e até sons nos documentos PSD e PDF.
- Salva TIFF com compressões JPEG *(lossy)* e ZIP *(non-lossy)*, além da LZW. Esses TIFFs são compatíveis com as versões anteriores.
- Layer Styles (a versão melhorada dos Effects) com plenos poderes de ajuste.
- Help inteiramente vertido para HTML é prático, embora não tão rápido de consultar.

O que não ficou bom

- Brushes ainda deveria estar disponível na forma de palete, ao menos como alternativa ao "estilo menu". Do jeito que ficou, para quem ao longo de anos se acostumou a dar somente um clique diretamente no brush desejado, o novo menu é só mais uma pentelhação gratuita (como já tinha sido antes quando trocaram gratuitamente os controles deslizantes de opacidade por menuzinhos-deslizantes).
- Mais alterações gratuitas para pior: o novo comportamento do Constrain ao arrastar coisas e o Snap nas bordas da imagem para o Crop (agora só pode ser desativado via menu).
- Já que tantos *features* do ImageReady agora estão presentes no Photoshop, que tal unificá-los de uma vez por todas? Pingue-ponguear entre softwares tão redundantes não é sério.
- Partes da interface que mudaram, como a caixa de ajustes de cor, exigem alterações nos Actions que as invocam. É o progresso…
- A maneira de usar os objetos vetoriais "independentes da resolução" é muito intrincada.
- Os ajustes de Layer Styles ficaram escalafobeticamente complexos e exigem mais atenção que antes. Aliás, não há um elemento da interface que não tenha ficado mais complicado. E os novatos? Que morram loucos…

Os exemplos ao lado são de um layer de texto simples com alguns estilos prontos que vêm com o Photoshop. Cada um foi feito em segundos. Deu pra impressionar?

Mas a interface não é para principiantes:

•Um objeto vetorial (criado com a ferramenta de sua escolha ajustada para "Create new shape layer") é, na verdade, apenas um layer de cor uniforme, mascarado por um *clipping path* (silhueta de recorte) que é editável diretamente; você pode ver o resultado em tempo real.

•Há uma biblioteca editável de formas prontas (estrelas, setas, balões de fala etc.), ou então você pode usar as ferramentas de *path* para desenhar as suas – mas os objetos criados sempre serão silhuetas de recorte.

•Cada um desses objetos é um layer independente. Se você resolver trabalhar só com esse tipo de objeto, em três tempos ficará dependente de uma enorme e confusa lista de layers. O novo recurso de agrupar os layers em "pastas" é o que acaba salvando o dia.

•Tendo já o objeto uma cor própria, uma tentativa de aplicar outra cor gera automaticamente um novo layer de ajuste sobre ele.

•Para desenhar dentro de um objeto, você deve permitir antes que ele seja rasterizado (convertido em pixels) pelo Photoshop, ou criá-lo diretamente como pixels. Esta é uma necessidade muito comum e está disponível como opção para as ferramentas: chama-se "Create filled region".

Funciona? Funciona. Apenas não posso crer que não dê para implementar uma coisa tão importante de uma maneira menos contra-intuitiva. Talvez uma boa surpresa nessa área nos aguarde na versão 7...

As novas ferramentas de desenho geométrico...

...são acrescidas de um repertório personalizável de silhuetas prontas

Só não espere saber como tirar partido dos objetos vetoriais no primeiro dia de uso

Avançando na Web

A maioria das alterações no Photoshop 6 facilita a criação de conteúdo para a Web, tornando o programa mais atraente para a legião de novos usuários que são Web designers e não precisam conhecer os complicados meandros da produção de imagens para o papel. Na verdade, a versão anterior, com sua lógica de uso ainda totalmente voltada para o papel, *já* era bem atraente: mais de 90% dos sites na Web contêm imagens tratadas no Photoshop. O que a Adobe está fazendo agora é alavancar essa vantagem através da incorporação progressiva ao Photoshop de recursos do ImageReady, o qual ainda vem junto de graça, mas está destinado a desaparecer assim que os últimos *features* que restam no irmão menor – animação e *rollovers* – forem assimilados.

De cara, uma das melhores novas funções para Web design foi trazida do ImageReady: *slices,* ou, em bom português, "fatiar" imagens em arquivos menores a fim de gerar páginas Web mais eficientes.

A prova das cores na tela ganhou opções muito úteis – desde que seu monitor esteja bem calibrado

Para se divertir...

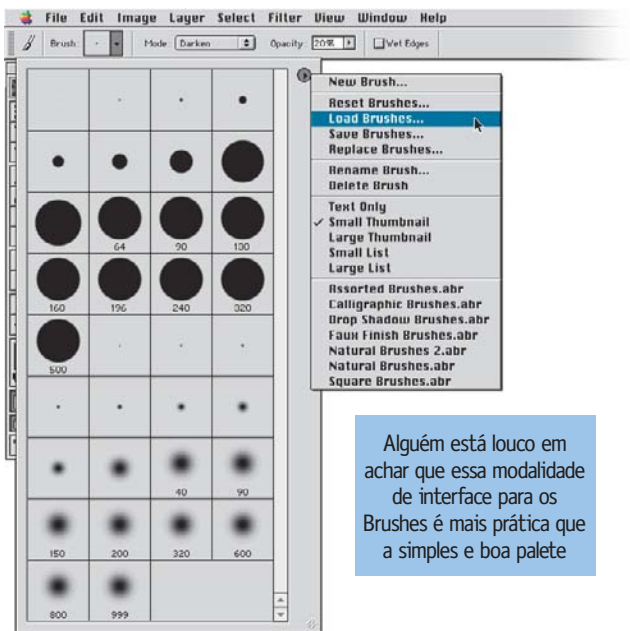
Outras alterações no Photoshop deverão torná-lo mais palatável para aquele usuário caseiro ou amador que só usa o Photo-Paint por causa dos efeitos especiais.

Surgiu uma palete de estilos de cores e efeitos, onde você pode armazenar aquele seu botão cinzelado com textura de aço escovado para depois criar quantos objetos quiser com o mesmo aspecto. Em compensação, a interface de edição de efeitos (agora chamada de Layer Properties, em deferência ao mundo Windows) virou uma verdadeira "cabine de avião". Reserve um dia somente para estudá-la e aprender a usá-la bem.

Outro efeito de maior interesse para o amador é o comando Liquify, que é nada menos que uma versão Adobe do Kai's Power Goo – igualzinho, só que sem a interface charmosa.

ADOBE PHOTOSHOP 6.0

Adobe: www.adobe.com
0800-16-1009
Preço: US$ 818

Alguém está louco em achar que essa modalidade de interface para os Brushes é mais prática que a simples e boa palete

Controle de cores: desta vez, melhor

Mas o que o *power user* quer saber é se o gerenciamento de cores – separações CMYK, perfis ColorSync e compensação de monitor – mudou de novo (é difícil esquecer o trauma que foi a mudança equivocada na versão 5.0). Sim, mudou de novo, mas no nível *funcional*. Agora foi tudo reunido em uma só caixa de diálogo, o que garante que você não vá mais esquecer de checar nada. E o melhor: é possível salvar esses ajustes e importá-los em outro computador – ótimo para grupos de trabalho.

Problemas crônicos do Photoshop

- Foi uma péssima idéia obrigar, da versão 4 em diante, a pressionar ⌘ para poder mover qualquer coisa sem sair das ferramentas de seleção (sem usar essa tecla, você move o contorno da seleção). Por que não o contrário – arrastar simplesmente para mover a própria seleção, que é o que se pretende fazer em 99,53214% das vezes? Ah, sim, "é para ficar igual ao Illustrator". Isso não é motivo suficiente para complicar a vida (e desgastar o teclado) de todo mundo.
- Faltam os atalhos de teclado reconfiguráveis como no InDesign. Há funções muito usadas, como Image Size e Canvas Size, que simplesmente estão até hoje sem nenhum atalho original de fábrica, o que é absurdo. Sim, dá para criar Actions para elas, mas isso ainda é uma "gambiarra" que fica por conta individual do usuário.
- As escalas de *zoom* baseadas em terços (33%, 66% etc.) são tão horrivelmente serrilhadas que não servem para nada. *Heavy users* costumam dar dois *zooms* de cada vez para "pular" essas escalas e usar só 50%, 25% etc. Por que não transformar isso em uma opção da ferramenta de lupa, ou mesmo em uma preferência geral, como é em outros programas? Não deve ser *tão* difícil.
- As caixas Levels, Curves e congêneres se beneficiariam de mostrar os valores em porcentagens de 0 a 100, além das velhas e pouco intuitivas escalas de 0 a 255. Que custa?
- Faria uma enorme diferença para melhor se houvesse uma palete similar à de estilos de layers, mas para estilos de *ferramentas*, onde se pudesse armazenar e chamar instantaneamente os ajustes frequentemente usados, como por exemplo "ferramenta de clarear *highlights* com brush redondo de 100 pixels" e "lápis vermelho a 50% com diâmetro de 1 pixel". Dá para gerar esses estilos via Actions, mas é uma solução meia-boca.
- É mais difícil editar os *paths* e objetos vetoriais pelo método do Illustrator que pelo método do FreeHand.

Outro *feature* interessantíssimo é que o ⌘Y (CMYK Preview, rebatizado como Proof Colors) agora também serve para pré-visualizar outros tipos de impressão; dá até para ver como o seu trabalho ficará nos monitores dos outros. E o Print Preview permite diagnosticar erros com a página antes de desperdiçar tinta e papel.

Texto: agora sim!

Pense o que você acha que deveria melhorar na ferramenta de texto do Photoshop 5.5. Certamente o seu desejo foi realizado no 6. Finalmente, os textos são editáveis *diretamente* na imagem! Os controles tipográficos são exatamente os mesmos do Illustrator – específicos para caractere e parágrafo –, o que não é nada mau. E os blocos de texto podem ser distorcidos de muitas maneiras, *à la* TypeStyler (lembra?), e continuam editáveis *após a distorção!* Se a grande moda nas artes gráficas nos últimos anos foi o "falso 3D", prepare-se agora para ver textos "tortos" por toda parte.

Agora você pode controlar os efeitos nos layers até o mais insignificante detalhe. O Contour Editor, por exemplo, modula os contornos de sombras e halos

Sutilezas

Fora essa multidão de coisas, algumas funções consagradas "aprenderam" truques novos. Por exemplo, o Crop pode distorcer a imagem em perspectiva, o que é útil para eliminar distorções geométricas *(keystoning)* em fotos de arquitetura. Recados escritos ou falados (!) podem ser acrescentados aos arquivos PSD e PDF para serem consultados pelos seus colegas. Aliás, o recurso Manage Workflow (Gerenciar Fluxo de Trabalho), que coordena o trabalho de uma equipe em torno de um servidor de arquivo, é outra novidade do tipo "como não pensaram nisso antes?"

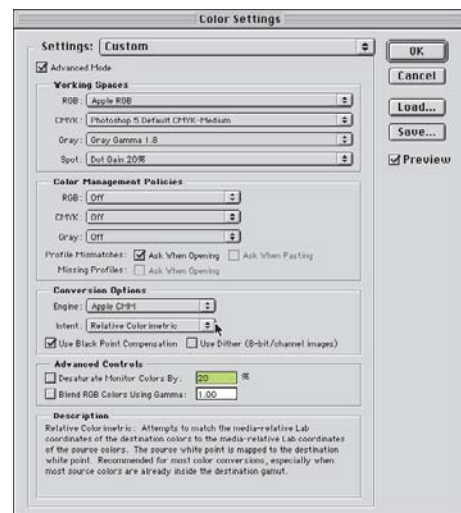
A ferramenta de notas é particularmente bem bolada. Dá até para escolher fonte e cor para cada uma. Só não exagere nos seus recados

E, finalmente, o programa ganhou um comando "Open Recent", que lista os últimos documentos abertos (igual à versão Windows), e até a tela de abertura ficou menos feia.

Só que agora, oficialmente, o Mac mínimo para ele deve ter 64 MB de RAM (ou 128, se for o caso de trabalhar com o ImageReady aberto junto). E não é uma versão "carbonizada", isto é, não foi preparada para também rodar diretamente no Mac OS X.

Eis o novo Liquify, o Goo do Photoshop. Distorções em imagens – humorísticas ou não – já não dependem de se ter um plug-in ou programa à parte

Upgradear ou não?

Voltando ao tema do início do artigo, o que realmente importa em um novo programa não é uma enorme lista de recursos, e sim *como* ele afeta a vida de quem *realmente* o usa. Veja bem, o Photoshop 6 tem tantas novidades que eu também já ia me perdendo aqui no lugar-comum de ficar listando *features*. Então, retomemos o foco com uma questão crucial: *preciso fazer o upgrade?* Pois a versão 5.5 vai continuar sendo um ponto de referência por algum tempo. O Photoshop 6 mantém-se o mesmo em essência, mas diversifica suas aplicações com os novos recursos.

Todos os ajustes de cor agora estão reunidos em um lugar só. Um alívio

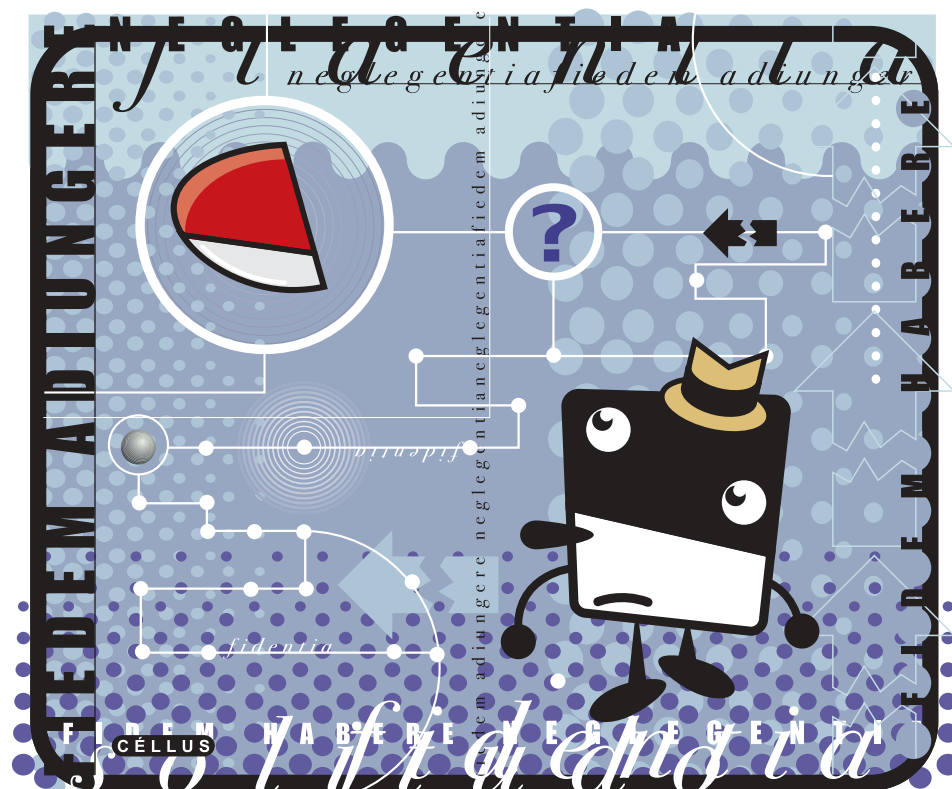
Você deve adotar o 6 se algum deles tiver o potencial de melhorar significativamente seu trabalho. Se você é um *freelancer* sem necessidades maiores do que preparar fotos para editoração, o 6 é um exagero; pode ficar como está, por enquanto – mas vai começar a babar ao ver por todo lado textos psicodelicamente coloridos e tortos. A gente avisou!

MARIO AV www.marioav.com
Convida todos a virem discutir esta matéria e dicas de manipulação de imagens no fórum de Photoshop do site da Macmania (www.macmania.com.br).

Mais Mac no marketing

Há alguns meses, a Apple Brasil resolveu investir pesado em publicidade. Tudo o que os macmaníacos sempre sonharam: ligar a TV e ver propagandas de seu computador favorito. Fazem parte do pacotaço anúncios na TV Globo, no SBT, na MTV, na TV a cabo e em algumas das principais revistas brasileiras.
Porém, fica uma questão: será que essas propagandas são efetivas? Assim como todo brasileiro gosta de dar uma de técnico da Seleção, todo macmaníaco gosta de dar uma de presidente da Apple. Aproveitando esta tribuna livre cedida pela Macmania, vou dar meus palpites.
Vejamos o anúncio do Cubo que passou na TV aberta: "super isso, super aquilo"... uma propaganda bonita e elegante, mas ineficaz; é uma linda peça publicitária, mas faz parte de uma série que a Apple vem apresentando nos EUA desde o lançamento do iMac. Para quem nunca viu os primeiros, esse anúncio sozinho não faz sentido nenhum. E nem causa impacto. Aliás, causa até confusão: o que é um "supercomputador" de 20 cm? Para quem se destina?
O mesmo vale para os anúncios nas revistas, que só valorizam a velocidade e o design; bonitos, mas totalmente estéreis.

Ser agressivo não basta. Será que a escolha de horários e veículos feita pela Apple condiz com seu público-alvo, ou só serve para justificar a verba disponível para a matriz americana? Se falta de dinheiro é ruim, gastar mal é ainda pior...
Apesar de os anúncios serem os mesmos veiculados no mundo inteiro, é importante frisar que a cultura (geral e de informática) do brasileiro é totalmente diferente dos outros países. Não adianta só destacar que ele é "super" rápido ou "super" bonito. Aqui, o ambiente Wintel impera; muitos nunca viram um Mac pessoalmente, e muita gente ainda pergunta se existe Word ou Internet Explorer para o Mac OS! E esses anúncios não esclarecem nada disso. Não adianta dizer que é só correr até as lojas, porque os vendedores também não são treinados para usar nem vender Macs. Ainda hoje, passeando pelas lojas que vendem computadores de diversas marcas, não é raro encontrar um iMac com a tela congelada, no qual ninguém mexe porque na loja ninguém sabe "restartar" a máquina.

A estratégia agressiva, realizada justamente no momento em que a Apple teve seu pior desempenho no mercado internacional, lembra os velhos e não muito saudosos tempos do início da operação da Apple no Brasil. Também se gastava muito em marketing naquela época; havia uma grande preocupação em ampliar a fatia de mercado, em fazer a marca ficar conhecida. Só quem não era lembrado era o usuário, que sofria com péssimos suporte e pós-venda.
Com o valor de cada veiculação na TV, dava para fazer muita coisa que deixaria os atuais macmaníacos muito contentes, criando um círculo virtuoso que atrairia mais gente para a plataforma; dar um suporte diferenciado, em vez de nivelar por baixo com o que os outros fabricantes de PC oferecem; estimular revendas e distribuidores a trazer mais programas, games inclusive (Diablo 2! The Sims!) para o Brasil (de que adianta um micro poderoso sem programas disponíveis ou que custam mais caro?). Promover eventos como o AppleWorld, que vinha minguando ano a ano e, neste, se transformou de última hora em um apêndice de outra feira, tão pequeno que caberia num Cubo; implantar uma política para o mercado educacional com descontos para estudantes. Idéias não faltam: todo macmaníaco deve ter um monte delas guardadas.
Todos nós sabemos que a Apple tem a maior força de venda do mundo. Cada macmaníaco é um vendedor em potencial, pronto a convencer seus amigos e parentes a mudar de plataforma. (Afinal, alguém já viu um usuário de PC com um adesivo do Windows colado no carro?) Propagandas na TV são legais, emocionam, mas não convencem um carinha a comprar um Mac, se ele achar que vai ficar abandonado assim que sair da loja. M

VALTER HARASAKI
Ex-publicitário, organiza viagens-aventura e já "restartou" alguns iMacs em lojas.